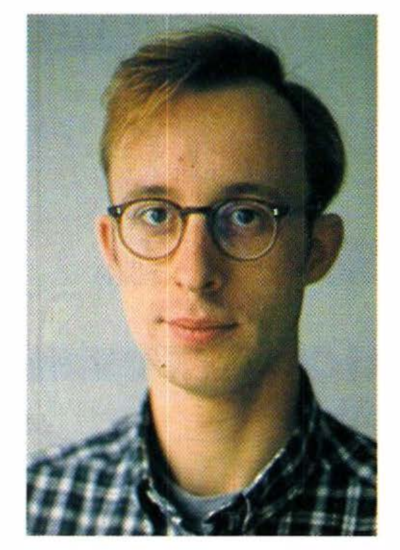
Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-



Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an.

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 12/92
Postfach
8500 Nürnberg 1



WHAT'S UP?

Und schon sind wir mittendrin, im Weihnachtsgeschäft. Die Regale der Softwarehändler füllen sich zusehends mit den Kostbarkeiten, die sich um einen Platz auf Ihrem Gabentisch drängeln. Erste Anzeichen dafür finden Sie sowohl in den Reviews, als auch in den Anzeigenangeboten dieser Ausgabe. Gerade in diesem Winter wird es deutlich, daß die PC-Spieler besonders bedacht werden. Die oft prognostizierte Entwicklung des ATs als Spielecomputer erhält ihre ersten, handfesten Beweise. Fast alle Spitzentitel erscheinen zuerst für den Personal Computer.

Aber auch andere Geschehnisse festigen diesen Trend. Da bringt ASI Computers gerade richtig zur kauffreudigsten Jahreszeit den Nachfolger des TBird, den TBird Drive. Mit ihm wird nun greifbar, was eigentlich schon vorherzusehen war. Der Top-Equipement-Computer wird zur Freizeitbeschäftigung. Da ist der leistungsfähigste Prozessor gerade mal gut genug, um die leistungsfähigste Software zu präsentieren.

Der PC-Entertainment-Sektor hat ein genügend großes Volumen erreicht, um ein eigenständiges Verkaufs- und Präsentationsforum zu rechtfertigen.

Weiter deutliche Anzeichen konnte man auf einem der Messeereignisse dieses Herbstes erkennen. In Köln bot sich das Schauspiel der AmiExpo92. Die ehemalige Amiga Messe wußte unter dem Dom, nur noch durch eine erstmals angeschlossene, systemübergreifende Verkaufsschau im Entertainmentbereich Aufmerksamkeit zu erlangen. Die Computer Shopper Show, kurz CSS, zeigte auch gleich ganz deutlich, in welchem Bereich Konsumenten wie Produzenten ihre Schwerpunkte setzen.

Die PC-Software stand in deren Gunst ganz weit oben. Hit-Produkte wie Sherlock Holmes und Car and Driver waren wohl die Highlights am Rhein gewesen. Auch die Pressedamen und -herren namhafter Häuser, die nicht selbst mit einem Stand präsent sein konnten, zogen während des üblichen Messeplauschs am Stand des CT Verlags zuerst die werbewirksameren PC-Disketten aus der Tasche. Vielleicht sollte man jetzt ernsthaft damit beginnen, ein Konzept für eine reine PC-Unterhaltungsmesse anzudenken. Die Zeit dafür wäre schon längst reif.

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

Rex Nebular, Microproses Einstieg in die viel umworbene Welt der Grafikadventures glänzt mit fantastischer Technik. Gedämpft wird der positive Eindruck allerdings durch eine weniger faszinierende Story.

60



SPIEL DES MONATS

REVIEWS

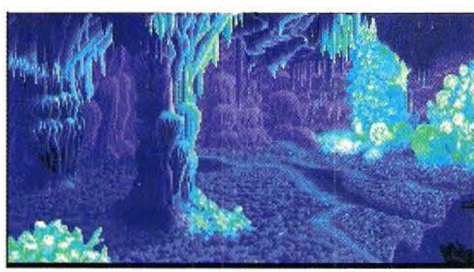
PREVIEWS

SPECIALS

SHAREWARE

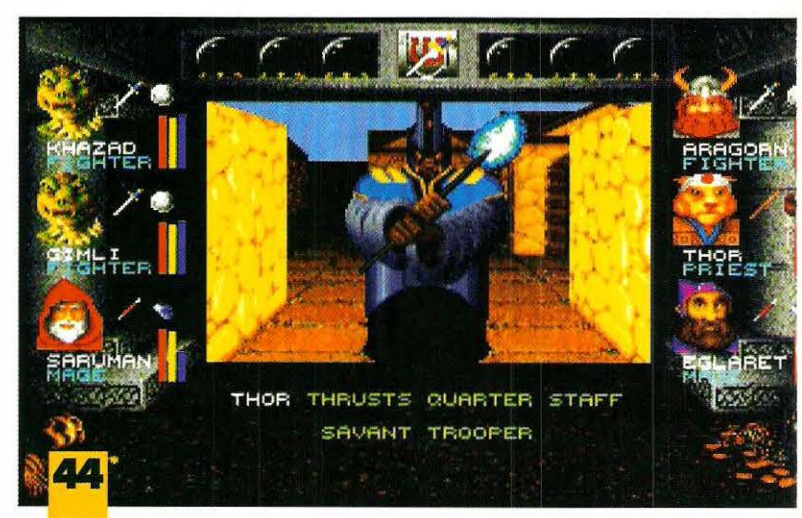
HARDWARE



18

Der "schlafende Riese" in Los Angeles, Interview mit dem Kyrandia-Team.



44

Wizardry findet nun eine zeitgemäße Fortsetzung: The Crusaders of the Dark Savant.



84

Im Test: TBird Drive, der 486er SX mit CD-ROM für die nächste Spielegeneration.



Von Thorsten Szameitat

Comanche

Die metallische Rothaut

Die Welt wartet auf Strike Commander? Vielleicht sollte sie noch warten. Zumindestens der Teil, der einen High End-Rechner mit mindestens 4 MB Speicher sein Eigen nennen kann. Denn für dieses, zugegebenerweise momentan noch recht kleine, Klientel wartet ein ganz besonderer Leckerbissen aus den Produktionsstätten von Novalogic.

Comanche, eine der atemberaubendsten Hubschraubersimulationen die jemals auf einem handelsüblichem PC abgelaufen ist.

Ähnlich dem Storyboard eines der neuesten Microprose-Flugsimulatoren, dreht sich hier wieder alles um die Drogen, ihre Banden und die damit in Verbindung zu bringende Kriminalität. Die politischen und gesellschaftlichen Reformen der letzten beiden Jahre, machten es den Drogenbossen leicht, neues Terrain zu besezten, Macht und Einfluß zu vergrößern und die privaten Armeen effektiv zu verstärken und aufzurüsten.

Potential für diese Art der Transaktionen lieferte der Absatz einer neuen Billigdroge. Erst als es schon längst zu spät war, erkannten die betroffenen Regierungen, welcher unglaublichen Gefahr sie plötzlich gegenüberstanden. Und sie waren natürlich dem blendend ausgebildeten Söldnerheer der Drogenmafia nicht mehr gewachsen. Alles was noch blieb, war ein Hilferuf an die USA, die mit einem großangelegten Militärschlag wieder für klare Verhältnisse sorgen sollte. Das Ziel: Süd Asien. Der Auftrag: Zerstörung sämtlicher Stützpunkte der Drogendealer. Für den Einsatz in dem unübersichtlichen, von feindlichen Stellungen zersetzten Gebiet, wurden die Hubschrauber vom Typ Comanche ausgewählt.

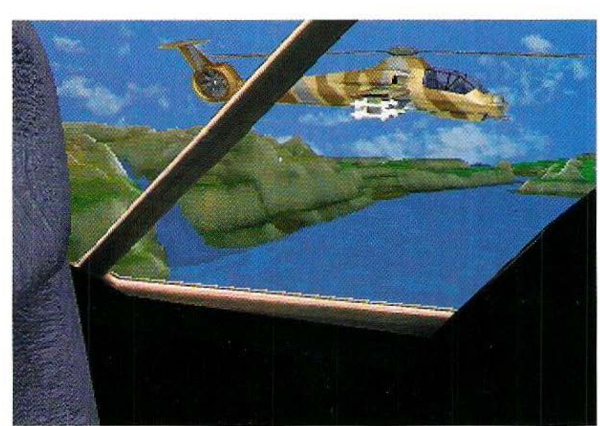


Vergessen Sie die Polygon-Technik

Mit Hilfe des Voxel Space Grafiksystems und einer Vielzahl von Satellitenaufnahmen gelang eine äußerst beeindruckende, fotorealistische Darstellung, die mit originalen, digitalisierten Soundeffekten unterlegt wurden. In Einzelmissionen oder in Staffeleinsätzen sind Tag- und Nachtflüge möglich und werden Wetterkonditionen realistisch nachempfunden. Auch bei technischen Features ließ man sich nicht lumpen und packte geballtes, militärisches Wissen in diese Simulation. So erreicht das Programm schon beinahe ein Niveau, welches an das von professionell genutzten Simulatoren heranreicht.

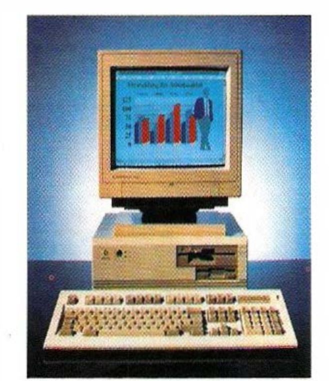


In Punkto Schnelligkeit (Extra Flat-Protected-Mode-Programmierung, die speziell auf die Leistungsmerkmale von 386/486 abgestimmt wurde) und Realitätsnähe sicherlich ein kommender Standard, der voraussichtlich ab November zum Preis von ca. DM 130,- die Simulationsfreunde zu Begeisterungsstürmen hinreißen lassen dürfte.



Commodore

PC-Direkt-Line



Sie möchten nicht erst ins Kaufhaus rennen, um von dort dann Ihren neuen PC von Commodore nach Hause zu schleppen? Damit ist jetzt Schluß. Commodore bietet ab sofort High-Tech im Direkt Vertieb. Angefangen vom Einstiegsmodell 386 SX-25, über den 486 SX-25 bis hin zum Spitzenmodell, dem Tower T 486-50 C, wird von nun an alles direkt ab "Werk" verkauft. Weitere Vorteile sind die 12-monatige Garantie auf alle Produkte, 20 Tage Rückgaberecht auf alle direkt bestellten PCs, sowie die Frei-Haus-Lieferung per Nachnahme. Dazu kommt noch die prompte Serviceleistung: Sollte etwas innerhalb der ersten 24 Monate nicht mehr funktionieren, kommt binnen 10 Stunden der Kundendienst und hilft, wo zu helfen ist. Und so wird es gemacht: 0 69 - 6 63 84 44 anrufen und spätestens eine Woche später, steht der Wunschcomputer auf dem Schreibtisch.
So einfach kann es gehen.

Virgin games

Terminator vs Robocop

Ein Kampf der Giganten? Unmöglich? Mitnichten. Virgin Games, die bereits die Rechte an dem Kinogiganten Terminator innehalten, haben einen der größten Coups unter Dach und Fach gebracht, den die Spielewelt sich vorstellen kann. Von Ocean kaufte man sich nun die Rechte an dem Blech- und Stahlpolizisten Robocop. Mit diesen beiden Lizenzen in der Tasche plant man nun den ganz großen Showdown. Terminator gegen Robocop. Zwei Kampfmaschinen und zwei Welten prallen aufeinander. Im zweiten Quartal 1993 soll es soweit sein. Action-Fans dürfen sich freuen.

ELECTRONIC ARTS™

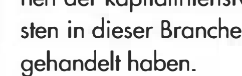




Electronic Arts

Origin aufgekauft

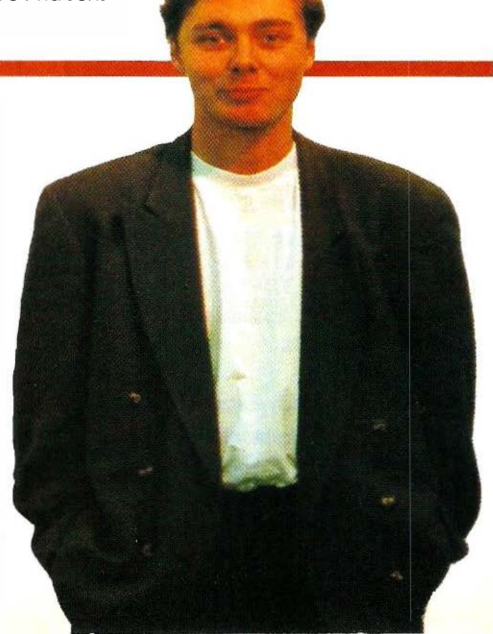
Eines der größten Geschäfte der letzten Jahre vollzog sich hinter den verschlossenen Türen von Electronic Arts (Sherlock Holmes) und Origin (Ultima und Wing Commander). Die zwei Großen im Simulationsgeschäft bilden von nun an eine Einheit, will heißen EA hat Origin gekauft. Mit einem geschätzten Gesamtvolumen von 35 Millionen Dollar, dürfte es sich bei diesem Kauf um einen der kapitalintensivsten in dieser Branche gehandelt haben.



Comad

Persönliches

Anläßlich der diesjährigen CSS in Köln, präsentierte sich Ralf Stock, der zuvor maßgeblich am Erfolg von Rainbow Arts mitgearbeitet hatte, offiziell mit seinem neuen Arbeitgeber Comad, einem der führenden deutschen Unternehmen im Bereich der Verknüpfung von Computerspielen und Werbung. Bekannt gemacht hatte sie das PD-Spiel "Das Erbe", welches aufgrund seiner freien Kopierbarkeit sicherlich schon in den meisten Rechnern gelandet ist.



Action Sixteen

Explosive Budget-Software

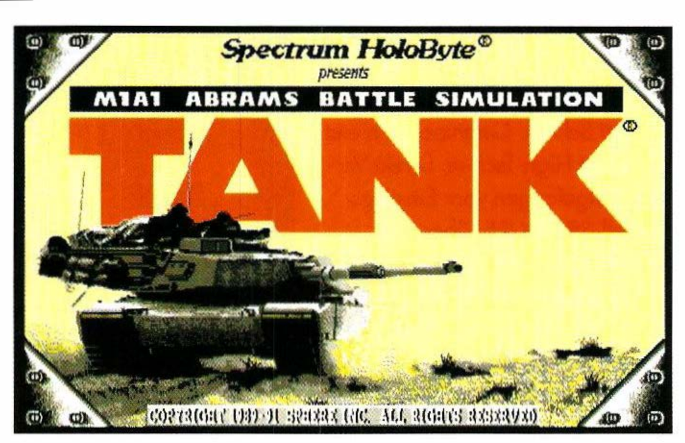


Unter dem Action Sixteen Label von Digital Integration, kommen zwei neue Budget Spiele für alle IBM und Kompatiblen. In den Vollpreisversionen brachten "Stuntcor Driver" und "Tank" dem Label Spectrum Holobyte eine Reihe guter Bewertungen in der Fachpresse.

Die Rennsimulation "Stuntcar Driver" zeichnet sich dabei durch ihren hohen Realitätsgrad aus und weiß vor allem durch ihre zahlreichen Stunts (z.B. Loopings, Steilkurven und Sprungschanzen) zu gefallen. Komplett in dreidimensionaler Grafik und mit realen Soundeffekten unterlegt, kam man unter drei Schwierigkeitsgraden wählen, sich auf fünf Kursen austoben oder sich noch Lust und Laune seine eigenen Rennstrecken zusammenschustern.

Etwas langsamer, dafür aber umso explosiver geht es in der großen Panzersimulation "Tank" zu. Als verantwortlicher Offizier an Bord eines der modernsten Kampfpanzer gilt es, 15 verschiedene Missionen erfolgreich zu beenden, Nacht-Kämpfe zu überstehen und sich gegen jede erdenkliche Art von feindlichen Angriffen zu wehren. In ansprechender 3D-Perspektive gilt es die verschiedenen Schlachtfelder als Sieger zu verlassen.

Beide Programme werden um die DM 40,- kosten und noch vor Weihnachten den Handel erreichen.

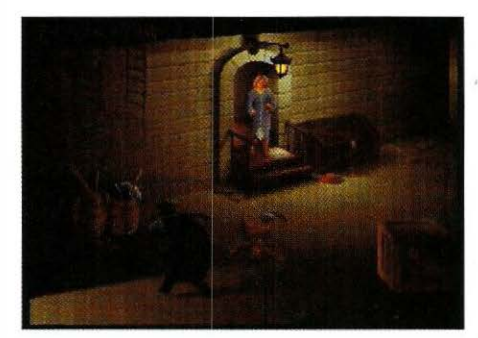


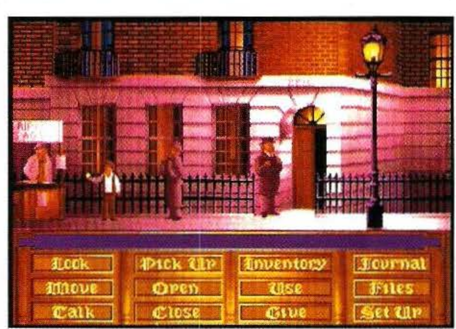


CD ROM

Auf dem Vormarsch

Das Massenspeichermedium der Zukunft, das CD-Rom Laufwerk, hält langsam aber sicher Einzug in die deutschen Haushalte. Nach massiven Werbekampagnen einzelner Firmen wie ASI, PC Computer und Vobis, die zum Teil mit absoluten Knüller-Hardware-Angeboten um die Gunst der Käufer buhlen, entschließen sich immer mehr Softwarehäuser auch qualitativ ansprechende Software für das neue Medium auf den Markt zu bringen. Electronic Arts, Sierra und Coktel Vision haben bereits eigene Entwicklungsteams, die sich einzig und allein mit dem Medium von Morgen auseinandersetzen. Erste nenneswerte Programme sind hier nun Sherlock Holmes von Electronic Arts und Inca von Coktel Vision. Programme, die bereits einen Großteil der Möglichkeiten von Computerspielen und CD-Rom in sich vereinigen.





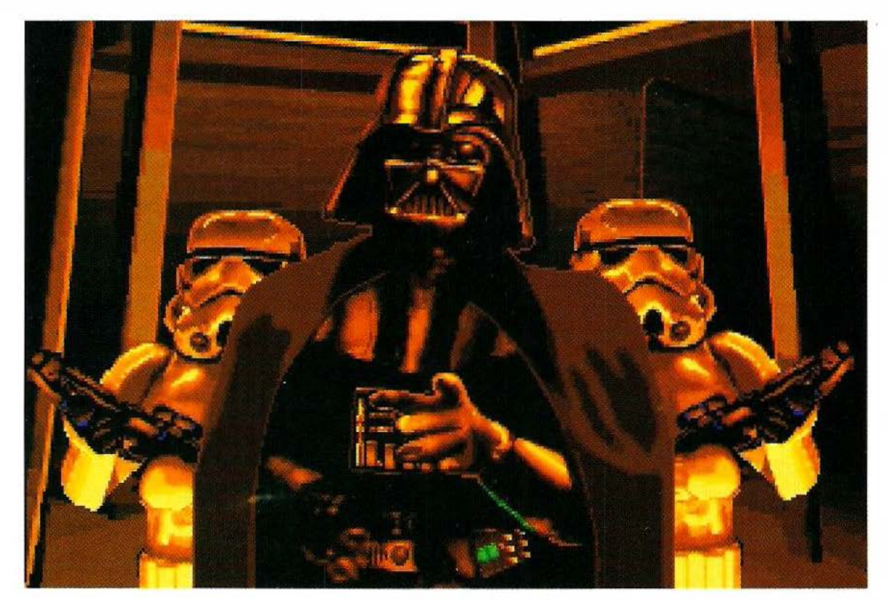
Sherlock Holmes



Future Show

In den letzten Zügen

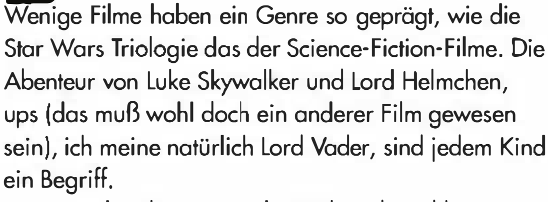
Operative Hektik herrschte wenige Tage vor der Eröffnung der Future-Show im Londoner Earls-Court. Sichtlich nervös ob der zuletzt ungewöhnlich massiven Bombenattentate in London, fürchtet man bei den Verantwortlichen ein Ausbleiben eines Großteils der erhofften Besucher. Als reine Konsumenten-Messe konzipiert, soll sie noch einmal so richtig auf das Weihnachtsgeschäft einstimmen, und zum Teil noch unentdeckte Wünsche bei den Besuchern zu Tage fördern. PC Games schickt auf alle Fälle seine besten Mannen, das Geschehen auf Zelluloid zu bannen.





XWing

Looks good



Wenige Filme haben ein Genre so geprägt, wie die Star Wars Triologie das der Science-Fiction-Filme. Die Abenteur von Luke Skywalker und Lord Helmchen, ups (das muß wohl doch ein anderer Film gewesen sein), ich meine natürlich Lord Vader, sind jedem Kind ein Begriff.

Der Soundtrack ging um die Welt und wird heute schon mit dem gesamten Genre gleichgesetzt. Die "Spezial Effekte" galten lange Zeit als richtungsweisend und nun kommt ein Spiel, welches die gleichen Attribute für sich in Anspruch nehmen möchte: XWing, die Typenbezeichnung für Luke`s legendären Kampfflieger.

Wer anderes als die Magiere von Lucasarts könnte für die compimäßige Umsetzung in Frage kommen. Unter der Leitung von Lawrence Holland werkelt sein Team mit Hochdruck an der XWing-Fertigstellung. Ziel ist es, nach einer erfolgreich absolvierten Ausbildung zum XWinger-Piloten, die filmmäßig vorgegebenen Missionen und Schlachten gegen die Imperialisten in bester Skywalker-Manier zu durchfliegen und den galaktischen Schrottplatz mit jeder Menge Nachschub zu versorgen.





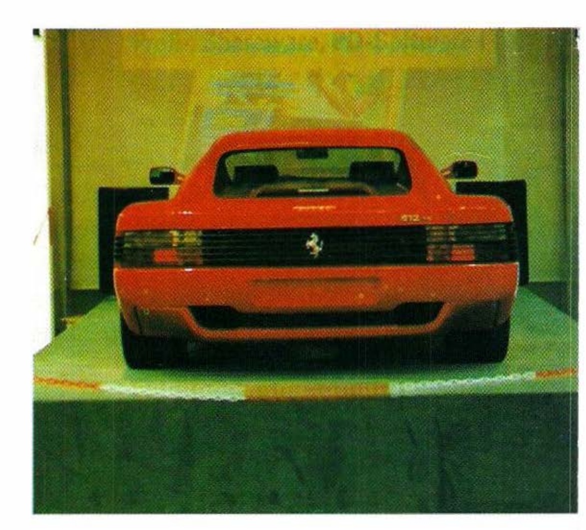
Schauplatz für die PC Jedis

Für alle 3D-Fanatiker sicherlich ein absolutes Muß, welches sich auch mit entsprechender Soundkartenhardware als Genuß für die akkustischen Eingänge erweist. Bis zur endgültigen Fertigstellung werden zwar keine Lichtjahre vergehen, dennoch rechnet man mit dem ersten Quartal 1993, ehe sich jeder zum Jedi-Ritter ausbilden lassen kann, um für Recht, Gerechtigkeit und Macht kämpfen zu können. Da bleibt nur noch eines zu sagen: Möge die Macht mit mir, äh Euch, äh Ihnen, ja wem jetzt, sein?!

WoC

Einladung nach Frankfurt

Alle, die schon immer einmal in einem echten Ferrari Testarossa sitzen und im Rahmen einer fantastischen Rennsimulation über die Pisten bügeln wollten, oder sich doch lieber ihre PC Games-Ausgabe vom Leitenden Redakteur per Unterschrift veredeln lassen wollen, die sind herzlich eingeladen, uns auf der diesjährigen World of Commodore zu besuchen. Auf einem über 100 qm großen Stand, wird das CT-Verlagsteam wieder dafür sorgen, daß der Wissensdurst der Besucher bezüglich unserer Magazine ausreichend gestillt wird. Neben tollen Gewinnspielen und der bereits erwähnten Rennsimulation, haben Sie auch ausreichend Gelegenheit, sich zum Beispiel über unser Multi-Format-Magazin Play Time zu informieren. Zu allen Fragen steht Ihnen ein kompetentes Team zur Verfügung. Wir würden uns freuen, Sie an unserem Stand begrüßen zu können.

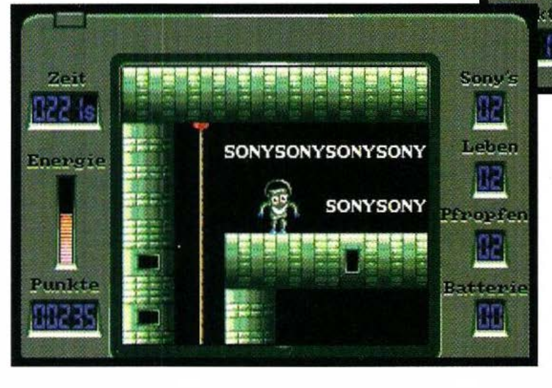




Comad

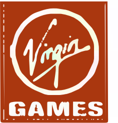
Das Sony Game

Die Spezialisten auf dem Sektor Computer Advertisement, die Reutlinger Firma Comad, hat wieder zugeschlagen. Für einen der ganz großen in der Unterhaltungselektronik, den japanischen Sony-Konzern, wurde ein Jump ´n Run entwickelt, in dem sich alles um die Produktpalette des Auftraggebers dreht. Auf 50 Levels muß nun der Held des Spiels, der Sony Walkman, versuchen, alle Produkte, die sich der finstere Oykot unter seinen dreckigen Nagel gerissen hat, wieder einzusammeln. Diese wurden, unfairer Weise, in den verzweigten Gängen eines unübersichtlichen Labyrinths versteckt. Die PC-Version dieses frei kopierbaren Spiels läßt sich wahlweise über Joystick oder Tastatur steuern. Wenn Sie nähere Informationen wünschen, dann schreiben Sie an: Comad, Kennwort: Sony PC, Helenenweg 4, W-7410 Reutlingen.



Virgin

Dschungel-Buch-Lizenz



Die für seine Zurückhaltung in Sachen Lizenzvergabe bekannte Disney-Company, hat sich erneut zu einer Computerspiellizenz hinreisen lassen. Virgin-Games, die momentan ohnehin gnadenlos jede Lizenz erstehen, die auf dem Markt nur leise piepst, konnte auch hier, wie zuletzt beim Kampf um Robocop, seine Schäfchen ins Trockene bringen. Verständlicherweise rechnet man bei Virgin schon heute mit einem großen Erfolg des wahrscheinlich Mitte nächsten Jahres auf den Markt kommenden Spiels rund um Mogli und Balu.



Prestige

Neues Shoot ´em Up

Aus Bensheim bei Frankfurt erreichte uns frohe Kunde. Dort wird momentan an der PC-Konvertierung des Amiga-Shooters Impulse gearbeitet. Sechs Levels mit jeweils 25 Bildschirmen, ein horizontales Smooth-Scrolling, sechs riesige, voll animierte Endgegner, drei große Zwischengegner, 32 verschiedene Waffensysteme, speicherbare High-Scores und wahlweise zehn Musikstücke/SFX, sorgen für jede Menge Aktion auf dem Screen. Ein ausführlicher Test folgt in Kürze.

Novalogic

Zug um Zug

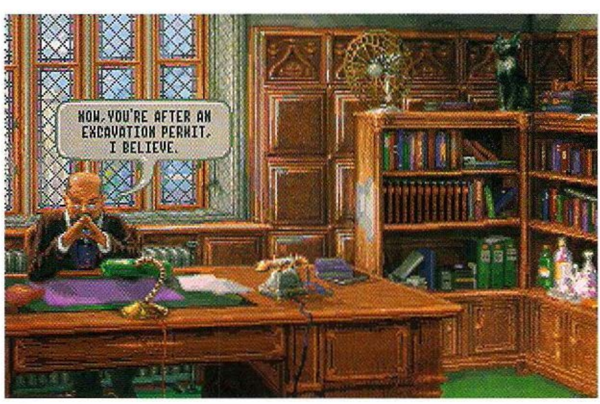
Im Zuge unserer aktuellen Berichterstattung, finden Sie auf diesen Seiten erste Eindrücke zu einem aufsehnerregendem Spiel mit dem Titel Comanche. Doch bevor dieses erst einmal richtig in den Markt eingeführt worden ist, da steht auch schon sein Nachfolger in den Gummistiefeln.

Battleground 2000 eine Panzersimulation, die die gleiche faszinierende 3D Technik nutzt wie Comanche. Man darf auf die neuesten Produkte von Novalogic gespannt sein.

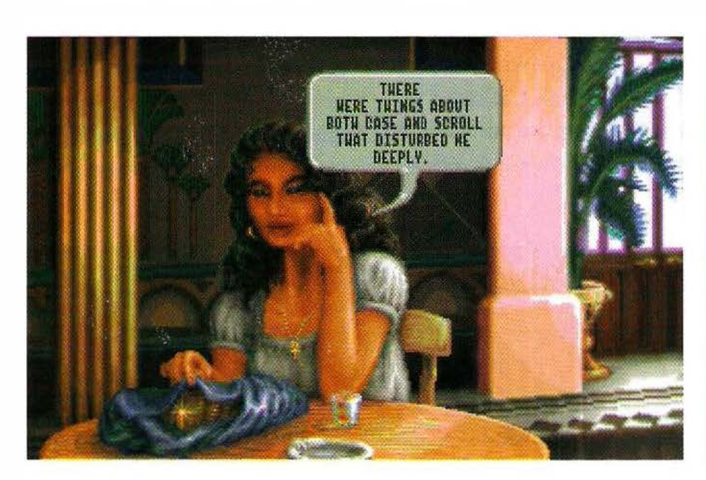
Millennium

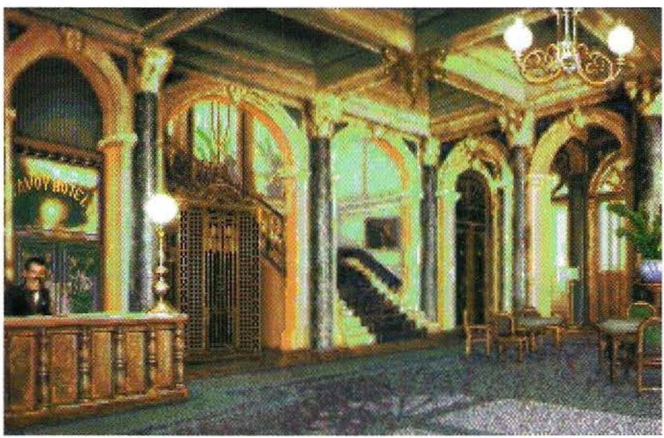
Neues von der Tochter der Schlangen

Das seit geraumer Zeit angekündigte Rollenspiel-Adventure "Daughter of Serpents" von Millennium wird nun definitiv Ende November in den Handel kommen. Das Spiel unterstützt AdLib-, Roland- und Soundblaster-Karten und wartet mit eindrucksvollen 256-Farben VGA-Grafiken auf. Als Mindestanforderung genügt ein PC mit 640KB und 10! MHz. Es geht also auch anders.
In einer Art epischem Film-Abenteuer wird der Spieler von einem Mysterium in das nächste geschleust. Grundlage für diese Mischung aus Wahrheit und Legende, war ein gründliches Studium der Orginal-Unterlagen des Reisebüros Thomas Cook aus den zwanziger Jahren. Entstanden ist ein Handlungsplot, dessen verworrene Pfade stundenlange Knobeleien garantieren. Komplett in Deutsch und mausgesteuert, werden wir Sie in der nächsten PC Games umfassend über alle Details dieser ungewöhnlichen Geschichte informieren.



Eine reizvolle Mischung aus Rollenspiel und Adventure wartet auf Sie.

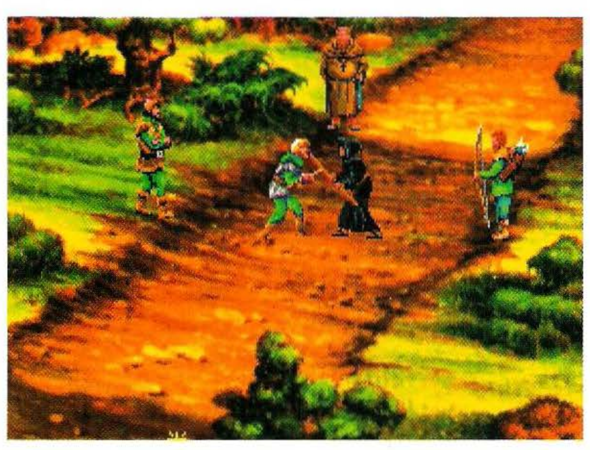


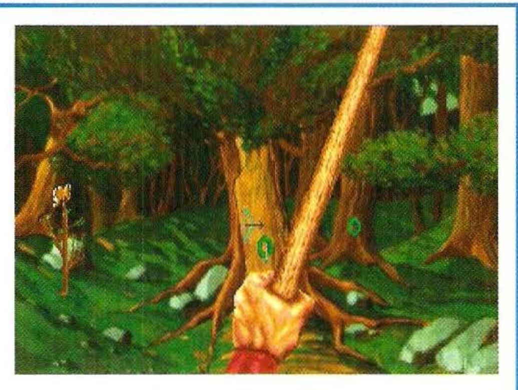


Sierra

Nick`s Picks Crazy Software

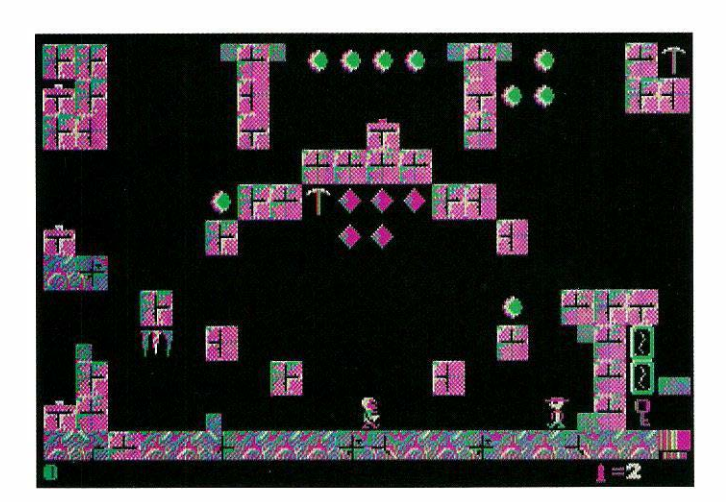
Eine neue und zugleich beachtenswerte Produktline kommt aus dem Hause Sierra. Wer sich primär für die Action-Sequenzen interessiert, die in großen und komplexen Spielen wie Laura Bow, Leisure Suit Larry oder Roger Wilco eingebaut wurden, den Rest aber mehr als belanglose Rahmenhandlung ansieht, für den gibt es von nun an Nick`s Picks. Auf jeweils einer Diskette erhält der Käufer dann die Action-Schlüsselszenen aus dem entsprechenden Spiel und kann sich dann beispielsweise stundenlang beim Bogenschießen mit Robin Hood im Wald vergnügen. Oder er begibt sich mit unserem Larry ins Casino, um da den großen Reibach zu machen. Das Ganze wird zu einem vertretbaren Budgetpreis auf den Markt kommen und soll dann zwischen zehn und zwanzig Mark kosten.





Die gesammelten Action-Sequenzen aus Conquest of the Longbow.

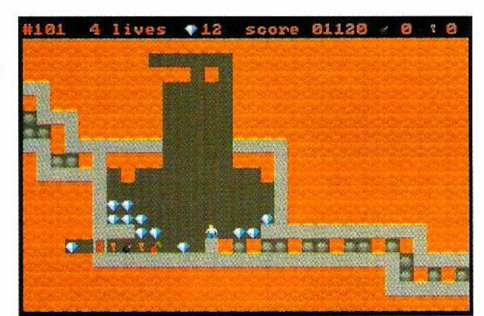




Beck Software

Adventure Spiele aus dem Hause dtv

In Kooperation mit Beck Software, bringt der Deutsche Taschenbuchverlag ein Paperback mit den zehn besten Abenteuerspielen auf dem Sharewaremarkt heraus. Für knappe DM 40,- kommt man dann in den Genuß von Spielen wie Aldo (Jump ´n Run), Boulders (für Diamantensucher), Commander Keen (im Düseschritt durch den Weltraum), Dark Ages und Arctic Adventure für Leute, die das Abenteuer suchen. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, daß die zum Teil mitgelieferten Programme den Shareware-Richtlinien unterliegen und somit bei intensiver Nutzung nochmals mit einer geringen Summe zu Buche schlagen. Auf 125 Seiten erfährt der Spieler alles nur Erdenkliche rund um die einzelnen Spiele, inklusive zahlreicher Abbildungen und Screenshots. Als Diskettenformat wird eine 3,5″ Diskette mit 1,4 MB mitgeliefert. Ein Umtausch in eine 5,25″ Disk kostet satte DM 15,-.



Viele der Apogee-Klassiker werden ausführlich beschrieben.



Computer Shopper Show in Köln

Showdown am Rhein

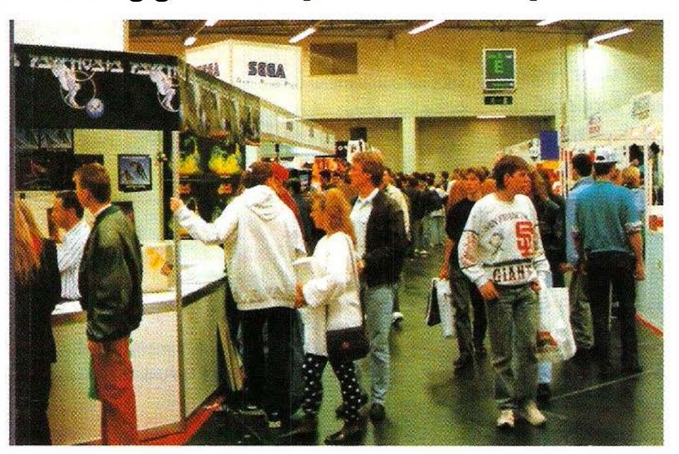
Köln-Messe-Computerspiele? Da war doch was? Aber das hatte doch nichts mit dem PC zu tun, oder? Richtig. Bisher war Köln in Punkto Messe und Computerspiele die unangefochtene Amiga-Hochburg in Europa. Doch die veränderte Marktsituation machte auch beim bisherigem Veranstalter der "Amiga Messe", der Firma AMI-Shows, ein Umdenken nötig. ■ Von Thorsten Szameitat

Nur für ein System (sprich den Amiga in allen seinen Variationen) ist die Messe zu groß geworden. Dem Trend der Zeit folgend, erweitern wir sie auf andere Systeme, um unseren Besuchern einen strukturierten Marktüberblick zu verschaffen", so Ralf Hollax von AMI-Shows. Aus dieser Erkenntnis heraus entstanden ist die CSS, die Computer Shopper Show, mit der Intention so gut wie alles, was gezeigt wird auch kaufen zu können. Daß der Amiga dennoch eine ganz gewichtige Rolle im Messereigen spielte, verdeutlichte sich konzeptionell in dessen Ausgliederung vom "Rest der Chip-Welt". Unter einem eigenen Namen, der "AmiEXPO'92", wurde ihm nochmals ein besonderer Stellenwert beigemessen. Praktisch war dann allerdings wenig von einer systemkonformen Trennung zu beobachten. Vielmehr wechselten sich in illustrer Reihenfolge die Computer mit den Konsolen und die Konsolen mit den Computern ab. Doch leider fand dieses Wechselbad der Gefühle nicht in aneinander angeschlossenen Hallen statt, sondern wurde von den Vorbereitungen für die vor der Tür stehende ORGATEC auf die Hallen 1-2 und die Hallen 6-8 verteilt.

Rudolf C.W. Meyer war in seinem Angebot unabhängig. Neue Joysticks für alle Systeme.

Konkurrenz im eigenen Boot?

Noch vor einem Jahr nahezu undenkbar, kam es 1992 zum Zusammentreffen zweier ehemaliger Konkurrenten. Atari und Commodore traten an zum letzten Gefecht. Sagte ich "traten an"? Nun, Atari hatte sicherlich einen der größten Stände auf dieser Messe und versuchte mit der erneuten Vorstellung des ultimativen ST-Nachfolgers verbrannte Erde mit neuem Grün zu überziehen. Der direkte Mitbewerber allerdings ließ diese Gelegenheit zum offenen Schlagabtausch an sich vorüberziehen. Im Zuge der Messestreitigkeiten im deutschen Raum hält Commodore an der Strategie fest, nur die in diesem Jahr zum ersten Mal stattfindende "World of Commodore" mit Präsenz und Produkten zu beehren. Ob man damit mehr Leute nach Frankfurt lotsen kann? Gegen Ende des Jahres werden wir auch um diese Erkenntnis reicher sein. Zumindest von Seiten der Aussteller gab es deutliche Aussagen bezüglich der Messeaktivitäten und dem was geplant ist. Und wer ist nun der lachende Dritte?



Nicht an allen Messetagen waren die Hallengänge so "gefüllt" wie hier.

Der PC hatte die Nase vorn

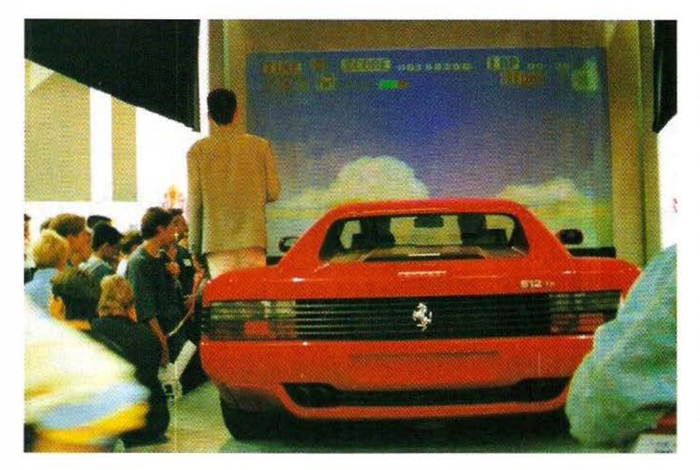
Wer konnte in Köln an den enscheidenden und hoch frequentierten Stellen die Besucher zum Verweilen bewegen? Auf welchem System gab es, wenn überhaupt, nennenswerte Neuerscheinungen? So traurig das auch für den Rest der computer- und konsolenbegeisterten Bevölkerungsmasse sein mag: Der PC hatte selbst hier, wo er eigentlich ein Auswärtsspiel bestritt, seine Nase vorn. Auch wenn Sega an die zwanzig Konsolen aufgebaut hatte (allerdings waren diese erst einen Tag nach Messestart funktionstüchtig), gab es auch hier nicht die Spur einer vermeintlichen Neuheit in Augenschein zu nehmen. Vielmehr diente der Stand mehr als Zeitvertreib zwischen zwei Bockwürsten. Man darf allerdings auch nicht ungerecht sein. Von der Vielzahl! der Aussteller (Alliance mit Electronic Arts und Psygnosis, Leisuresoft mit Accolade, Ubi Soft, Kaiko und Factor 5) hatte irgendwie jeder et-



Carsten Borgmeier zeigte erstmals seine Vision von der zukünftigen Informationstransmission: News und Spielvorstellungen via Video. Allerdings wußte man mehr mit dem Standpersonal zu gefallen, als mit der Bildqualität.

Das Publikum im Testarossa-Fieber

In Anbetracht, daß es sich hierbei um die erste Version handelt, kann man aber durchaus gespannt sein, wie sich diese Idee weiterentwickelt. Ohne nun hier auf den äußerst schmalen Pfad der Eigenlobhudelei verfallen zu wollen, so muß ich doch eingestehen, daß ich ein ganz wesentliches Highlight bis dato unterschlagen habe. Den Mega-Stand des Computec-Verlags. Auf über 100 qm konnte man sich umfassend und eingehend über die gesamte Fachzeitschriftenbandbreite aus diesem Hause informieren. Neben diesem vor Ihnen liegenden Spezial-Titel für alle spielbegeisterten PC-User and Gamer, kommen ja auch noch Amiga Games als kompetente Amiga-Spiele-Fachzeitschrift, und der Multiformattitel Play Time aus diesem, unserem Hause. Und ich will ja auch nicht auf die Pauke hauen, aber gekoppelt mit unserem Ferrari Testarossa Fahrsimulator gehörte dieser Stand sicherlich zu denen am besten besuchten. Wer nun schon Appetit auf mehr bekommen haben sollte, dem kann geholfen werden. Auf der WOC in Frankfurt (vom 26-29.11) gibt es eine erneute Chance sich in die schwarzen Ledersitze fallen zu lassen und der rauhen Piste und dem Publikum zu zeigen, daß man es ja eigentlich gewohnt ist so zu fahren. Und das alles unter der fachgerechten Moderation unseres Redakteurs vom Dienst, Hans Ippisch.



Ein einmaliges Erlebnis für Besucher wie Aussteller war die Fahrt mit dem Testarossa 512-Simulator.



was für den Amiga. Aber die Knaller (wenn auch nur die etwas kleineren) liefen auf den PC`s. Electronic Arts ließ erneut Sherlock Holmes auf Mörderjagd gehen und Car and Driver um die Kurven bügeln. Hier gab es dann auch gleich das beste aller Messe-Andenken zu erwerben. Eine Popoulus 2 Tasse mit thermisch regulierter Bilddarstellung. Bei Accolade konnte man schon einmal den Turrican Nachfolger "Universal Soldier" auf dem Mega Drive antesten. Mit einer PC Umsetzung ist erst bei einem entsprechendem Erfolg des Sega-Moduls zu rechnen.

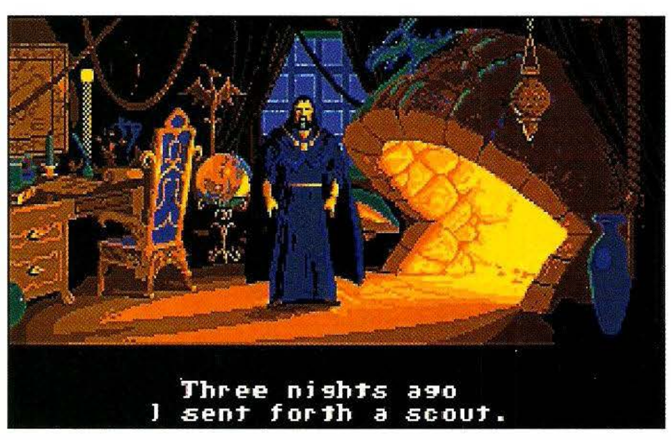
Die Austeller im Zwiespalt

Resümierend bleibt festzuhalten, daß die CSS sicherlich sowohl vom Aussteller, wie auch vom Publikumsinteresse nicht der große Messeerfolg war, den sich viele gewünscht hätten. Darüber täuscht auch nicht das etwas konfuse Auftreten eines noch konfuseren Fersehteams vom Sender RTL hinweg. Dennoch waren Ansätze für eine weitere zukunftsträchtige Arbeit zu sehen. Und wer schon immer einmal Software zu extrem günstigen Preisen erstehen wollte, sehr zum Leidwesen vieler deutscher Händler, die sich nicht auf einen solchen Preiskrieg mit ausländischen Anbietern einlassen wollen, der war auf dieser Messe genau richtig aufgehoben. Der deutsche Soft- und Hardwaremarkt ist groß genug für zwei Messen mit dem Schwerpunkt im Bereich Spiele.. Denn wie heißt es so schön: Konkurrenz belebt das Geschäft.



Vielen sind die Westwood Studios erst seit Kyrandia ein Begriff. Wie die Erfolgsgeschichte von Westwood begann, und wie sie Lucasfilm und SSI in Zukunft das Fürchten lehren wollen, haben wir für Sie in Las Vegas recherchiert. ■ **Von Hans Ippisch**

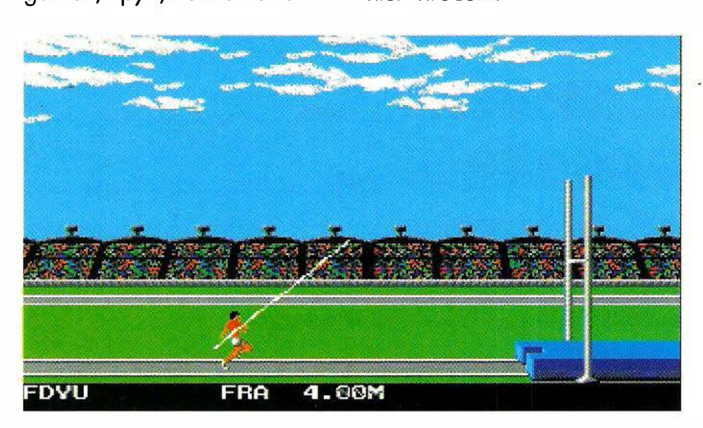
Die Westwood Story





Im Jahre 1985 kam es in einer amerikanischen Spielhalle zu einem folgenreichen Treffen zwischen zwei jungen Männern. Brett Sperry und Louis Castle beschlossen, eine eigene Softwarefirma zu gründen. Sie waren jedoch der Ansicht, daß es zunächst besser ist, für andere Firmen zu arbeiten. Also begannen sie als 16-Bit-Entwicklungsfirma und konvertierten Spiele auf den Amiga, den ST, den PC und den Macintosh. Für einen der damaligen Spielegiganten, Epyx, konvertierten sie in den Jahren 85 und 87 einige der Erfolgstitel. Darunter fielen die Temple of Apshai-Trilogie, World-, Winter- und California Games. Außerdem verschafften sie den Super Cycles einen Auftritt auf dem Amiga. Fortgesetzt wurde die Arbeit 1987 mit den Umsetzungen von der Mars Sage und Hillsfar für Electronic Arts. Das Rollenspiel Battle Tech entwickelten sie für den mittlerweile in die ewigen Softwarejagdgründe eingegangenen Text-Adventure-Pionier Infocom.

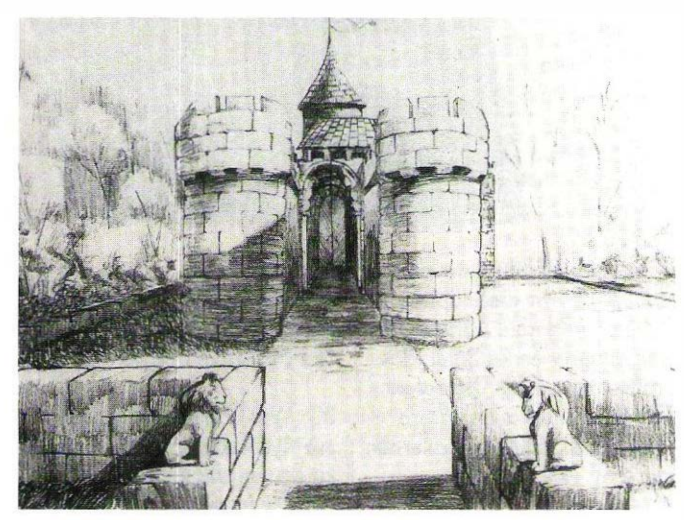
Im Laufe der Zeit wurden auch alle möglichen Konsolen mit Spielen bedacht. Sie entwickelten sogar die Arcade-Titel Vindicators von Atari und Pac Mania für die Nintendokonsole. Für die PC Engine programmierten sie Orders Of The Griffin und für das Mega Drive Warriors of Eternal. Der Bekanntheitsgrad erfuhr jedoch erst mit Eye Of The Beholder für SSI eine wirkungsvolle Steigerung. Die beiden Beholder-Teile setzten die Dungeonisten aufgrund brillanter Grafiken in Begeisterung, ein dritter Teil wird nun jedoch basierend auf dem Westwood-System bei SSI selbst entwickelt. In freundlichem Einvernehmen trennte sich Westwood vor wenigen Monaten von SSI, um auf eigene Faust die Softwarebranche zu erobern. In wenigen Wochen werden sie mitsamt der 43 Mitarbeiter in ein 3600 qm-Büro umziehen, von wo aus die nächsten Spiele vorbereitet werden. Exklusiv haben wir für Sie schon einen Blick auf die kommenden Spiele von Westwood Studios werfen können.



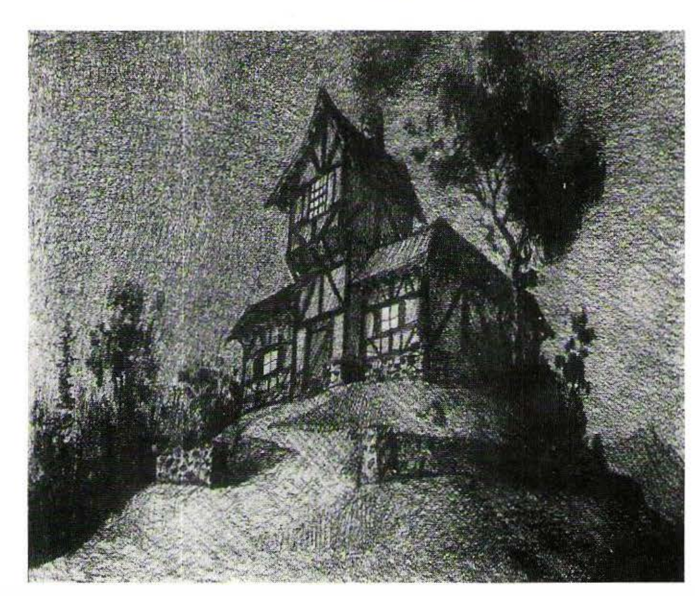


ätzte Gigant

Lands Of Lore und Fables & Fiends





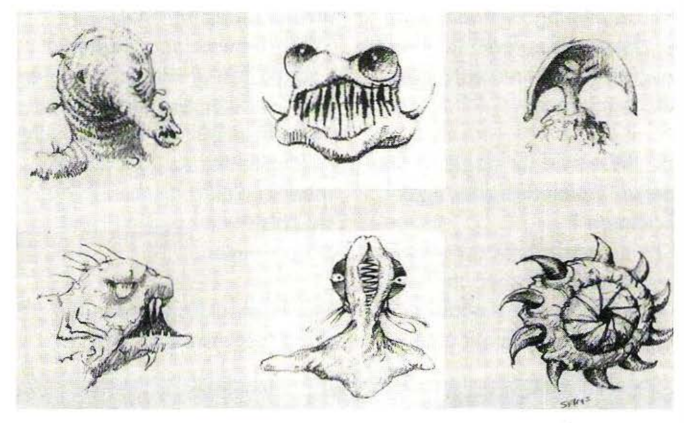


Die Lands Of Lore-Serie wird eine epische Rollenspielserie werden, die auf dem System von Eye of the Beholder aufbaut. Es existiert bereits eine ganze Palette an Skizzen, von der wir Ihnen einen Auszug präsentieren können. Es handelt sich dabei um Bleistiftzeichnungen, die von Grafikern im ersten Entwicklungsstadium angefertigt werden. Zu erwarten ist der erste Teil dieser Rollenspielserie jedoch nicht vor Juni 93.



Die Fable & Fiends Serie, zu der Kyrandia gehört, erhält mit dem Adventures Of Zanthia eine Fortsetzung. Der Nachfolger wird kniffliger und komplexer werden als der erste Teil. Als Hauptdarsteller muß dieses mal die Hexe Zanthia herhalten. Die ersten Grafiken lassen erkennen, daß es sich bei Kyrandia II um einen würdigen Nachfolger handeln wird.
Das Spiel Dune wird ebenfalls einen Nachfolger erhalten. Dune II wird eine Mischung aus Sim City und Strategiespiel werden, die bis auf den Namen und das Wüstenszenario nicht mehr allzuviel mit dem ersten Teil gemeinsam hat. Die Vorabversion sah schon sehr prächtig aus.

Exklusiv können Sie schon einen Blick auf die neue Rollenspielserie Lands Of Lore werfen, die auf Eye Of The Beholder aufbauen wird.





Die Kyrandia Schöpfer im Interview

Der Enstehungsgeschichte des wunderbaren Kyrandia gingen wir näher auf den Grund. Programmierer Michael Leggs (ML) und Grafiker Rick Parks (RP) äußerten sich im Interview über die Entwicklung von Teil eins und gaben schon eine kleine Vorschau auf den zweiten Teil.

PG: Mit Kyrandia lieferten die Westwood Studios ein phänomenales Movie-Game-Debüt ab. Wer war denn alles an der Entwicklung beteiligt ?
ML: Dieses Projekt wurde hauptäschlich von einem vierköpfigen Team entwickelt. Ich erledigte die meisten Programmierarbeiten und steuerte einen beträchtlichen Teil zum Design bei. Rick Parks war der wichtigste Grafiker und half beim Design mit. Frank Klepacki kümmerte sich um die Musik und Rick "Coco" Gush schrieb die Texte und machte den Rest der Design-Arbeit. Wie man an der Credits-Liste im Handbuch erkennen kann, waren noch eine ganze Menge weiterer Designer, Programmierer, Grafiker und Tester daran beteiligt. Ohne ein so professionelles Team hätte ein solches Projekt nie entwickelt werden können.

PG: Wie seid Ihr denn zu dem Beruf "Spieledesigner" gekommen ?
RP: Ich war jahrelang ein professioneller Künstler und entwarf eine große Vielfalt an Bildern und Porträts mit unterschiedlichen Stilrichtungen. Ich war damit ziemlich erfolgreich, doch eines Tages kam ich an den Punkt, wo es mir keinen Spaß mehr machte. Ich kaufte mir einen Amiga und spielte mit einigen Zeichenprogrammen, durch die ich die Einstellung zur Kunst wiederfand. Ich hing eine große Zahl von meinen Werken auf verschiedende Schwarze Bretter, worauf ich einige Zeit später feststellte, daß viele Leute davon Notiz genommen hatten. Ich liebte es auf dem Computer zu arbeiten, und wollte dies auch beruflich tun. Zu meiner großen Freude entdeckte ich hier in Las Vegas eine Firma mit einigen sehr intelligenten Leuten, die genau das taten, was ich machen wollte.

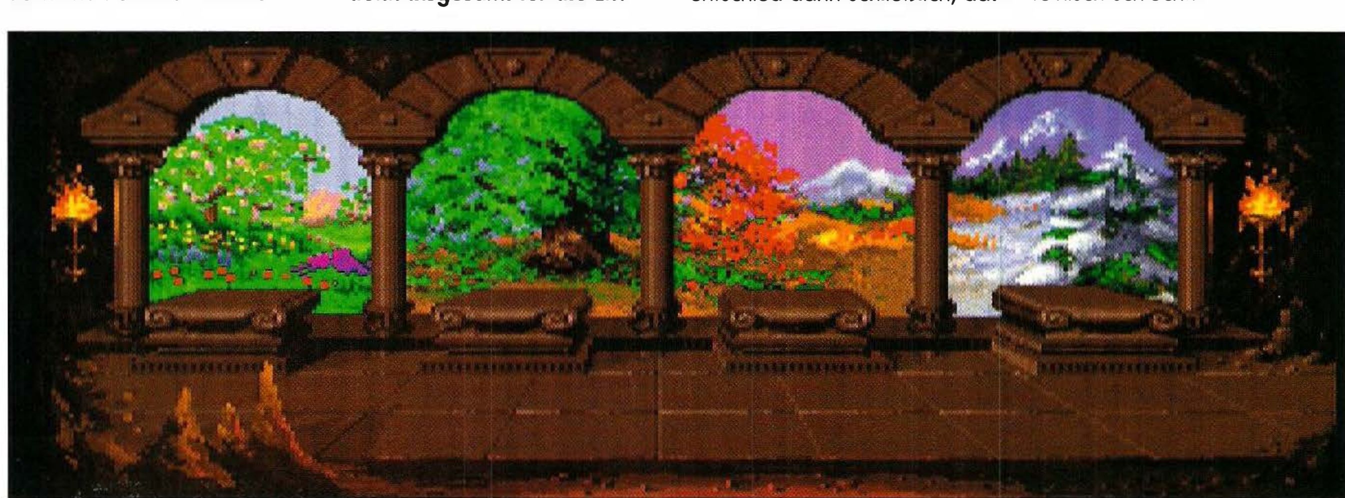
ML: Schon seit den alten Apple II-Tagen im Jahre 1979 war ich in Computerspiele verliebt. Unseren furchtlosen Chef, Brett Sperry, traf ich dann 1986 an einem Gauntlet-Automaten. Und das war dann auch der Punkt, an dem ich für Westwood zu arbeiten begonnen habe. Brett nahm eine Schlüsselrolle bei der Weiterentwicklung meiner Fähigkeiten als Programmierer und Grafiker ein. Bis zum heutigen Tage bin ich immer noch spielesüchtig, sowohl auf den meisten elektronischen Formaten, als auch bei Brett- und Rollenspielen.

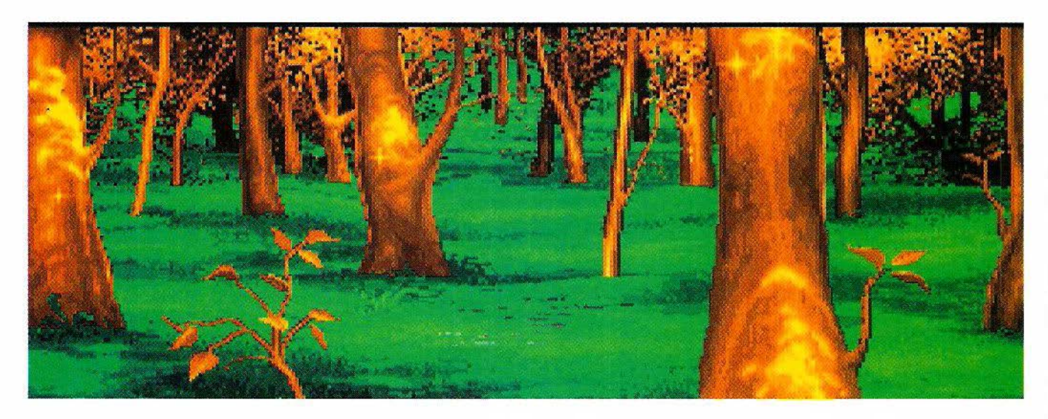
PG: Wieviel Zeit haben Sie denn insgesamt für die Entwicklung von Kyrandia benötigt ?
ML: Nachdem wir endlich wußten, was für ein Spiel wir kreiern wollten, hat es insgesamt zwei Jahre gedauert. Es war ein ziemlich anstrengender Lernprozeß. Wir mußten nicht nur eine neue Programmtechnik entwerfen, sondern auch lernen, wie man einen solchen Spieltypus entwickelt, schließlich war diese Spielart für uns völlig neu. Außerdem war es unser erstes Spiel, das große Mengen an Dialogtext enthält, so daß auch unsere Textautoren einiges dazulernen mußten.

Westwood Gründer Brett Sperry hat gut Lachen

RP: Der Grund für die Länge der Arbeitszeit liegt hauptsächlich an der Änderung des Spieldesigns. Das Original-Design basierte auf einem Multiplayerspiel, für das wir die Rechte gekauft hatten. Der größte Spaß an diesem Modem-Spiel ergab sich aus den unerwarteten Strategien anderer Spieler. Wir versuchten dieses Spielgefühl mit künstlicher Intelligenz umzusetzen, durch die der Spieler das Gefühl haben sollte, mit Freunden und Gegnern zu spielen. Dies durchzuführen erwies sich aber als nahezu unmöglich. Brett entschied dann schließlich, das gesamte Design zu ändern und Kyrandia zu einem Spiel auf Story-Basis zu machen.

PG: Wer hatte denn die Idee zur Kyrandia, und nicht zuletzt zu den spaßigen Gags ?
ML: Die Idee wurde in vielen Diskussionen mit verschiedenen Leuten der Firma ausgearbeitet. Rick, Brett und ich haben die grundsätzliche Gesamtstory herausgearbeitet. Die Idee zu dem bösen Hofnarr hatten Rick und ich an irgendeinem späten Nachmittag. Wir wollten ein verbittertes Mitglied der königlichen Hofgesellschaft haben, und wer wäre dazu besser geeignet als der einstmals Spaß liebende Narr. Ursprünglich wurde er Ratcliffe genannt, was erst später in Malcolm geändert wurde. Malcolm schien passend für einen bösen Hofnarr, denn MAL-us heißt auf lateinisch schlecht.





PG: Kyrandia ist sehr ähnlich zu Monkey Island. Wollten Sie Lucasfilm nervös machen ?
ML: Rick und ich sind große Fans der Monkey Island Serie. Verglichen mit Kyrandia, haben die Lucasfilm-Spiele ihren ganz eigenen Stil, mit einem Interface, das einen Schritt vom Text-Parser entfernt ist. Für die Fables & Fiends Serie, unter die auch Kyrandia fällt, überarbeiten wir bereits unser Interface, um unser Game-System noch spielbarer und intuitiver zu machen.

RP: Kyrandia wurde oft mit den Sierra und Lucasfilm-Spielen verglichen, und es ist tatsächlich teilweise sehr ähnlich. Alle drei Spiele haben Charaktere, die durch ein Szenario laufen, Leuten begegnen und schwierige Situationen überwinden müssen. In manchen Teilen unterscheidet sich Kyrandia jedoch deutlich. Die Art wie man Gegenstände aufhebt und niederlegt ist sehr charakteristisch für Westwood´s Design-Stil. Außerdem versuchten wir, daß Spiel so spielbar und intuitiv wie möglich zu machen, und zwar mit einer sehr einfachen Benutzeroberfläche. Wir wollen unsere Abenteuerspiele in die Richtung von interaktiven Welten bringen, mit einer Vielzahl von animierten Sequenzen und einer großen Bedeutung auf der Geschichte.

PG: Haben Sie irgendetwas in Monkey Island gefunden, das man hätte besser machen können ?
ML: Nein, ich glaube nicht. Das Gameplay und die Benutzeroberfläche sind für dieses Spielgenre sehr gut gelungen.

PG: Wer hat sich denn das Focus-System im Intro ausgedacht, durch das der Vordergrund verschwommener erscheint als der Hintergrund ?
RP: Diese Idee entsprang einer Unterhaltung zwischen Aaron Powell und mir. Ich sprach darüber, wie Filme den Fokuseffekt nutzen, um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf etwas bestimmtes zu lenken. Anschließend arbeiteten wir die Umsetzung für Computer aus.

PG: Wer hat die ausgesprochen witzigen Einfälle zu den Gags ?
ML: Den größten Verdienst muß man hier unserem Hauptautor, Rick "Coco" Gush, zusprechen. Bevor mit dem Entwerfen der Dialoge begonnen wurde, hatten wir eine wesentlich ernstere Vorstellung von Kyrandia. Als Coco mit dem Schreiben dann begann, bekamen die Personen einen eigenen seltsamen Charakter. Das Spiel wurde wesentlich humorvoller, wovon wir alle sehr entzückt waren. Als sich die Arbeitstage schließlich in die Nacht hinein ausweiteten, wuchs der Humor automatisch an.

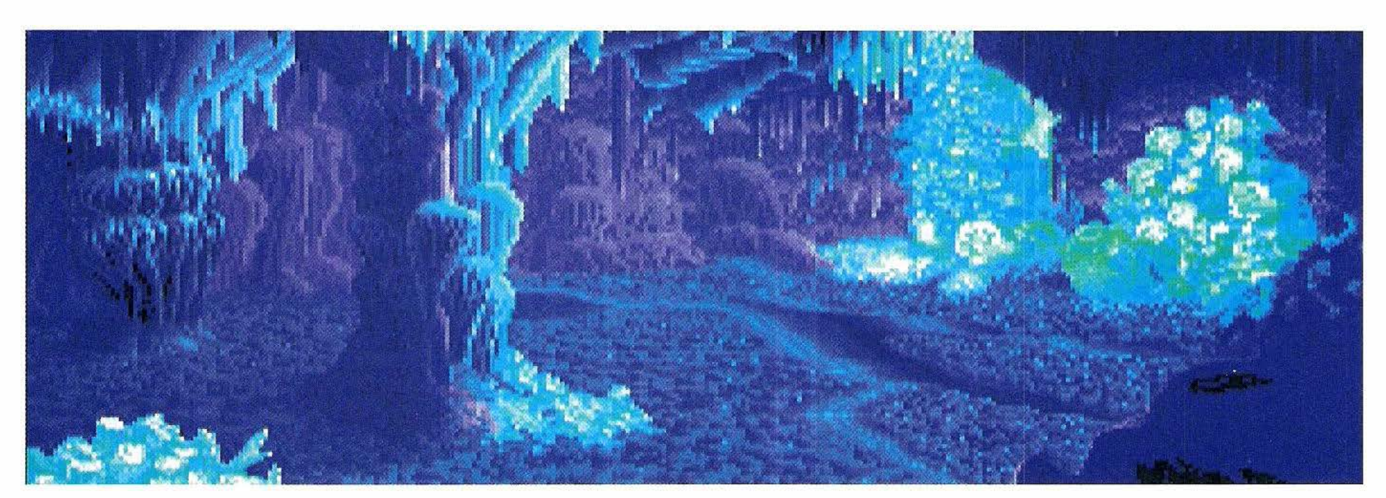
PG: Was war bei Kyrandia am schwierigsten zu programmieren ?
ML: Aus der Programmier-Sicht war mit Sicherheit das multiple Tiefen-Prioriäten-System am schwierigsten zu entwickeln, durch das Personen vor und hinter einem Gegenstand gehen können. Diese Technologie durchlief mehrere Entwicklungsstadien, wo es speicherplatzsparender und leistungsfähiger gemacht wurde. Als wir einmal das Verdeckungssystem auf dem Papier entworfen hatten, war es schließlich äußert einfach zu implementieren.

PG: Einer der wenigen Kritikpunkte, den viele Leute bei Kyrandia finden, ist, daß es zu einfach scheint. Werden Sie Kyrandia II deshalb vielleicht schwieriger machen ?
ML: Ja, das Sequel wird definitiv detaillierter und puzzleorientierter sein. Aber natürlich wollen wir das Spiel nicht so schwierig machen, daß es die Leute nicht mehr beenden können. Wir werden die Puzzles nicht durch mehr Abstraktion schwieriger machen, aber wir werden wesentlich mehr logische Rätsel, Tricks und ein aufbauendes System einbauen.

PG: Planen Sie, aus Kyrandia eine große Serie zu machen ?
ML: Ja. Da wir eine so positive Resonanz aus unserer Zielgruppe erhalten haben, werden wir die Saga fortführen. Das Kyrandia-System ist für uns ein so schöner Weg, unterhaltsame Adventures in einer fantastischen, geheimnisvollen Welt zu entwickeln.

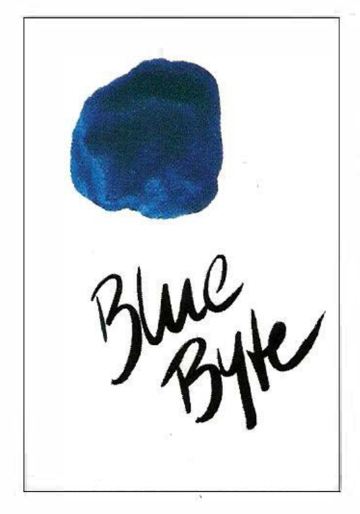
PG: Wollen Sie dem noch irgendetwas hinzufügen ?
ML: Ich hoffe Ihre Leser teilen uns ihre Meinung zu Kyrandia mit, indem sie Briefe an uns schicken. Die Adresse ist
Westwood Associates
3355 Spring MT RD STE 49
Las Vegas, USA.

PT: Vielen Dank für das Interview.



History Line 1914-1918

Europa am Al

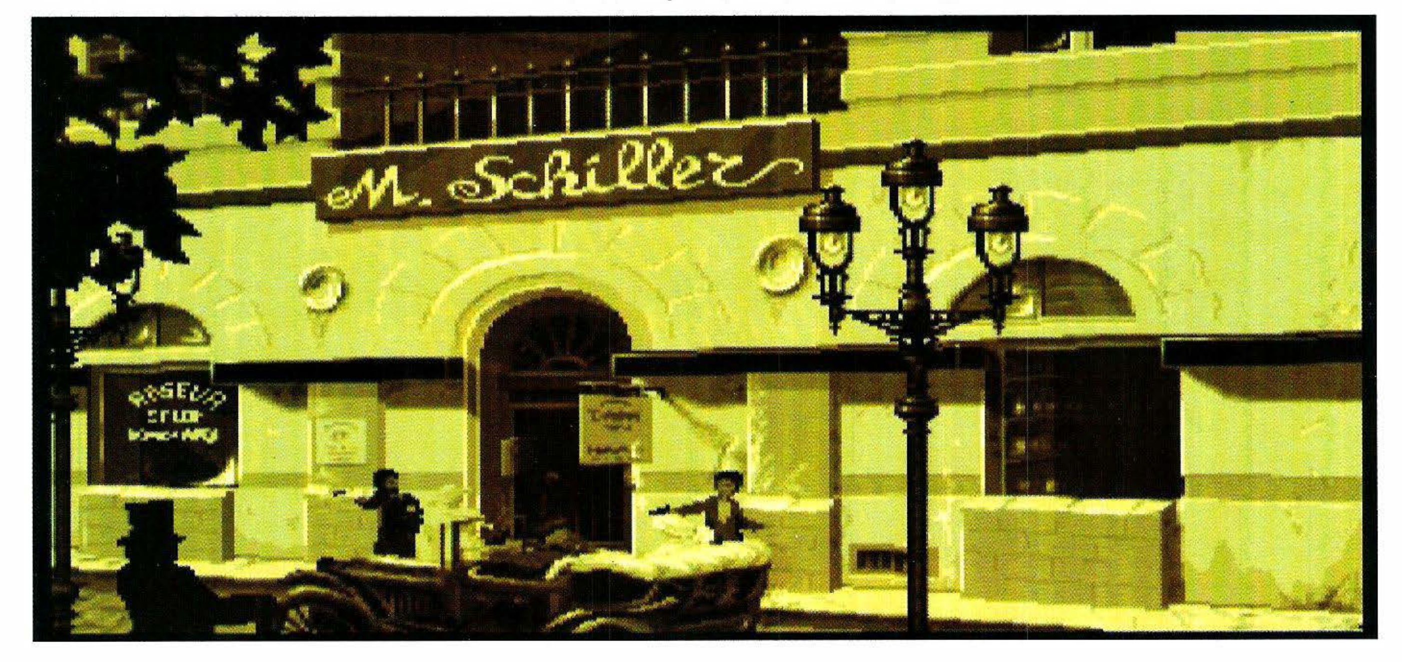


Der inoffizielle Battle Isle-Nachfolger History Line 1914-1918 erfüllt die in ihn gesetzten Erwartungen voll und ganz, und dürfte in wenigen Monaten die oberen Chartpositionen besetzen. Wie es sich im IN PROGRESS-Report der letzten Ausgabe schon andeutete, sorgte Blue Byte für eine spielerisch herausragende, storytechnisch kompetente Umsetzung des I.Weltkriegs. Im ersten Teil der neuen History Line Serie werden Maßstäbe gesetzt, die von anderen Strategiespielen nur schwer übertroffen werden können.

Sicherlich könnte man Blue Byte den Vorwurf machen, daß sie nur ihren Megaseller Battle Isle überarbeitet haben. Sie folgen damit jedoch nur Vorbildern wie Lucas Arts, die im Prinzip ihr 87er Spielsystem von Maniac Mansion ständig weiterentwickelt haben, während Firmen wie Sierra an eine solche Überarbeitung gar nicht denken und sich lediglich auf steigende Grafikfähigkeiten verlassen. Und wer von Battle Isle begeistert war, wird von der History Line um so mehr an den Monitor gefesselt werden, insbesondere wenn er sich zu zweit in dieses vergnügliche, geschichtlich angehauchtes Strategieabenteuer begibt. Ein für deutsche Verhältnisse extrem großes Team von zehn Enthusiasten arbeitete knapp ein Jahr an dem ersten Teil dieser neuen Serie. Auf das, was sie geschaffen haben, können sie auch zu Recht stolz sein. Die Präsentation ist erstklassig gelungen, das Gameplay ist komplex, jedoch trotzdem schnell erlernbar und die spektakulären Zwischensequenzen locken auch Action-Freaks an den Monitor.

Historisch exakte Umsetzung des I. Weltkriegs

Für Geschichtsfetischisten werden in einem 60-seitigen Begleitbuch auf anspruchsvolle und leicht verdaubare Art und Weise die Gründe des Kriegsausbruchs von 1879 an beleuchtet. 1879 wurde ein Bund zwischen Deutschland und Österreich-Ungarn geschlossen, durch den sich beide Parteien bei einem eventuellen russischen Angriff zur gegenseitigen Militärhilfe verpflichten. 1881 wird mit Rußland ein Neutralitätsvertrag geschlossen, während sich Italien dem Zweibund 1882 anschließt. Daß es bei diesem



ɔgrund

Durcheinander irgendwann zu einem Krieg kommen mußte, erscheint fast logisch.

Vom Zweibund anno 1882 zum Prinzenmord anno 1913

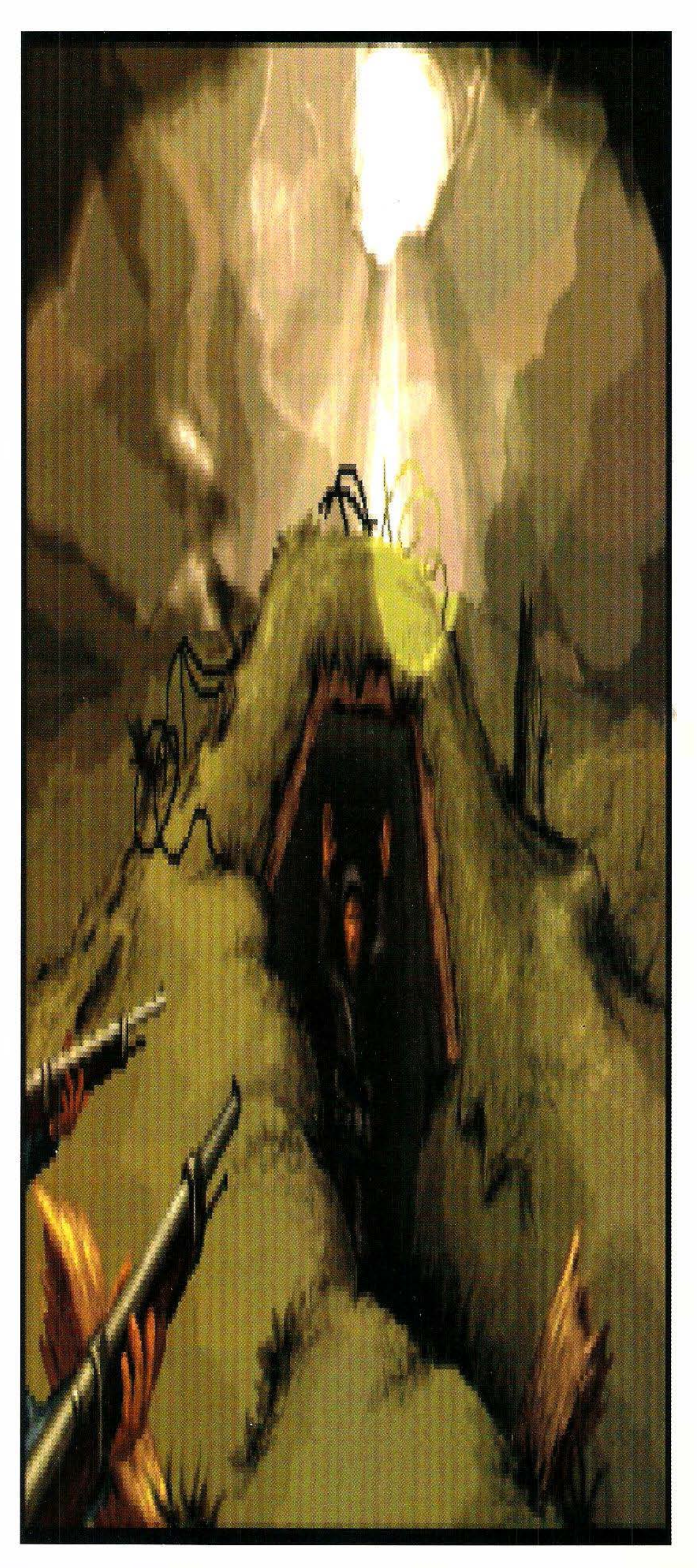
Denn letztendlich führt die Emordung des österreichisch-ungarischen Thronfolgers Franz Ferdinand in Sarajewo zu einem ausgesprochen überflüssigen Ultimatum gegenüber Serbien, welches unannehmbar war. Die allgemeine Kriegsbereitschaft und Begeisterung in Europa verhinderte eine diplomatische Lösung des Konfliktes.
Als trauriger Abschluß des komplett deutschen Begleitbuches wird eine deprimierende Bilanz aufgezeigt, die insgesamt knapp 8 Millionen Tote und 19,5 Millionen Verwundete zählt.

Seriöse Unterhaltung

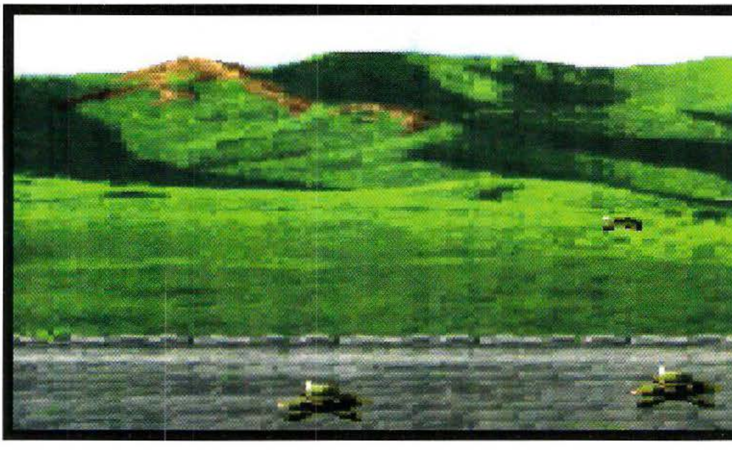
Das Spiel wird kaum Hardcore-Actionfreaks ansprechen, wer jedoch an Tüftelaufgaben Gefallen findet, wird die History Line lieben. Die Aufmachung ist durchwegs perfekt und anspruchsvoll und vermittelt einen seriösen Charakter, was dem Gameplay allerdings in keinster Weise schadet. Der sechseinhalbminütige Vorspann gliedert sich in zwei Teile. Zunächst sieht man die in schwarz-weiß gehaltene, sehr gut animierte Darstellung des Ereignisses in Sarajevo und anschließend den Landkartenabschnitt. Im Multimedia-Stil wird grafisch spektakulär durch ein Buch geblättert. Die politisch aktiven Gebiete werden farblich hervorgehoben und eine Textinformation klärt über die jeweiligen Geschehnisse auf. Untermalt wird das Ganze von einem passenden Soundtrack, der erstmals auf Soundblaster echte Samples erklingen läßt. Der Vorspann endet im Jahre1913, wo nun der Einsatz des Spielers beginnt, der sich entweder als Angehöriger der Allierten oder als Mitglied der Mittelmacht an die Front begeben kann.

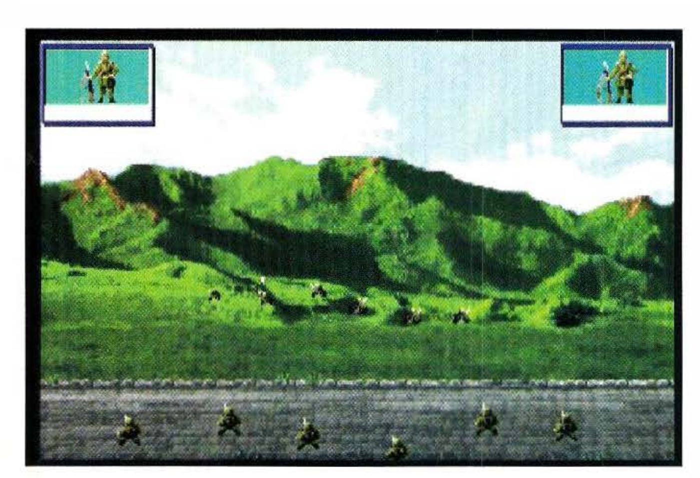
Spielerisch perfekt und grafisch abwechslungreich präsentiert sich die History Line

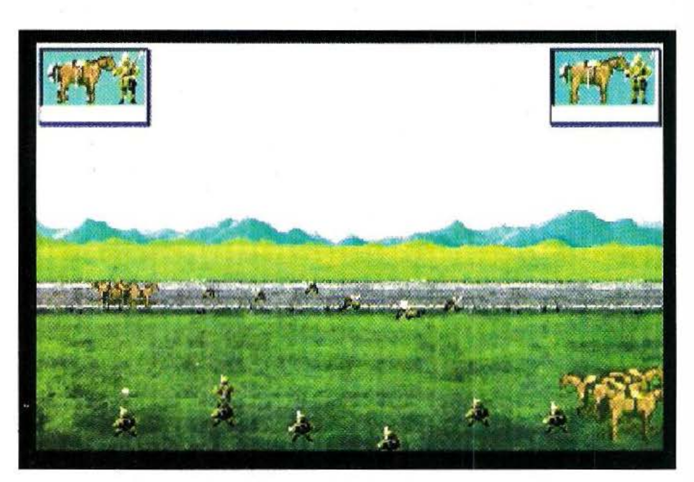
Routinierte Battle Isle-Spieler werden sich auf Anhieb im Spiel selbst zurechtfinden, das allerdings im Detail erheblich verbessert ist. Der Bildschirm teilt sich wieder auf zwei Hälften auf, die entweder für zwei menschliche Spieler oder einen menschlichen und einen elektronischen Gegner bestimmt sind. Der Computergegner agiert sehr gezielt und erfreulicherweise auch wesentlich schneller als im Vorgänger.
Aus der Vogelperspektive blickt man auf das mit militärischen Einheiten gespickte Kampfgebiet, das bei Bedarf gescrollt wird. Grundsätzlich muß man versuchen, den Gegner durch geschickte Waffeneinsätze zu dezimieren und so die Vorherrschaft über ein Gebiet zu erringen. Die ersten Karten sind noch relativ einfach, so daß auch Strategieneueinsteiger eine realistische Chance zur "großartigen" Militärlaufbahn haben. Die späteren Karten werden jedoch auch ausgebufften Battle Isle-Profis die letzten Not-Karamellen aus dem olivgrünen Rucksack abverlangen.

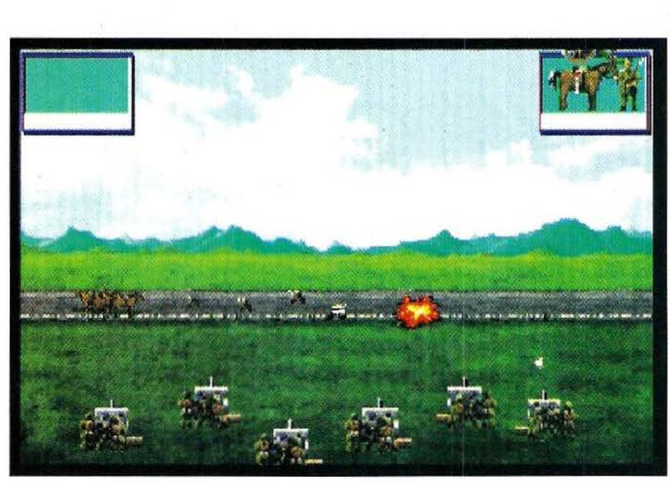












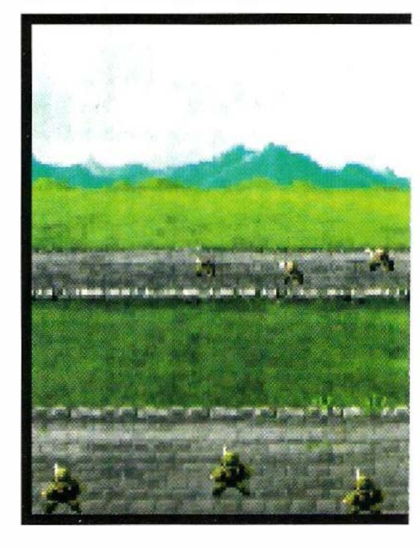
50 Einheiten stehen zum Einsatz bereit

Denn leider kann man nicht auf die wirkungsvollen Waffen der Zukunft zurückgreifen, sondern es stehen lediglich, die spielerisch wesentlich interessanteren, Waffen aus dem I.Weltkrieg zur Auswahl. So gibt es nun nicht mehr den Panzer Crusader T-7 sondern den Panzer A70, der nur zwanzigmal gebaut wurde. Schienen, die über die Wiesen verlaufen, können zum Beispiel für das wirkungsvolle Eisenbahngeschütz genutzt werden. Auf den Schienen lassen sich die Geschütze wunderbar einfach verschieben. Insgesamt warten knapp 50 neue Einheiten auf den Spieler, die spielerisch interessanter geworden sind. Außerdem spielt sich die History Line einen Tick flüssiger und wirkt noch professioneller als Battle Isle.

Links oben ist der grafisch detaillierte Gamescreen zu sehen. Die darunterliegende Bildserie zeigt verschiedene Schlachtsequenzen, die dank flotter Zoomroutinen und Digi-Sound-Effekten enorm eindrucksvoll geworden sind.

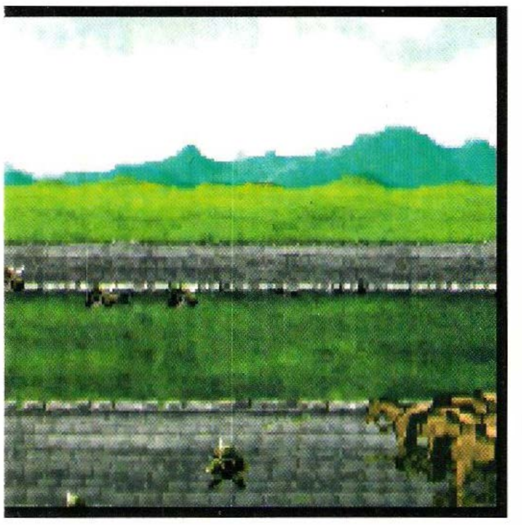
Was ist neu an der History Line ?

Die kleinen Informationskästen zu den eingesetzten Einheiten warten zum Beispiel mit kleinen, aber feinen Bildern auf, für die Originalvorlagen eingescannt wurden. Ab und zu wird der weitere Verlauf des Krieges in kurzen Zwischensequenzen dargestellt. Die grafische Darstellung überrascht dabei durch eine aufwendige Gestaltung und das Gameplay wird angenehm aufgelockert. Weiterhin werden bereits eingesetzte Einheiten nun durch ein mausgraues Äußeres gekennzeichnet, während in Battle Isle noch ein Karo-Muster darüber gelegt wurde, das zur grafischen Unkenntlichkeit führte. Die Übersichtskarte wurde um den Faktor 4 vergrößert, ist bunter und läßt, was spielerisch interessant ist, nun wesentlich mehr Details erkennen. Für die Berechnung der Waffenwirksamkeit ist





auch die Entfernung des Zieles relevant, was beim Vorgänger nicht der Fall war. Pioniereinheiten können zum Beispiel Schützengräben ausheben und anschließend wieder zuschütten. Fabriken warten mit unterschiedlichen Energiekontingenten auf und die gesamte Anzahl an Einheiten wurde verdoppelt.
Ebenso verdoppelt wurde die Anzahl an Modulen, mit denen die Grafik aufgebaut wird. Während es in Battle Isle noch 112 waren, sind es nun weit über 200. Spielerisch reizvoll ist außerdem die Möglichkeit, Orden zu ergattern, wie man es zum Beispiel aus Special Forces kennt. Grundsätzlich teilt sich das komplett mausgesteuerte Spiel immer auf den Zug und Attack-Modus auf. Im Zug-Modus manövriert man seine Einheiten zu hoffentlich taktisch geschickteren Räumlichkeiten, während im Attack-Mode der Schlagabtausch per Waffen erfolgt. Wenn Gebiete für eine Einheit unerreichbar sind, wird dies nun nicht mehr durch darübergelegte Sechsecke angezeigt. Eine grafische Abdunkelung der nicht erreichbaren Gebiete erfüllt diese Aufgabe schöner und effizienter.
Nachdem man seine Züge abgeschlossen und den Einheiten Befehl zum Angreifen gegeben hat, kann man in ausgefeilten Kampfsequenzen den Ausgang der Schlacht verfolgen. Vor verschiedenen detaillierten Grafik-Hintergründen kann man seine Verluste am Bildschirm abzählen. Artillerie, Luftwaffe und Marine bekämpfen sich grafisch spektakulär vor Ihren Augen. Die Angriffe von Flugzeuggeschwadern sind besonders eindrucksvoll geraten. Erstklassige Digisoundeffekte sorgen per Soundblaster für eine realistische Untermalung.
Visuell sorgen Zoomroutinen, die auch auf flotten 286ern enorm schnell arbeiten, für sehr gute 3D-Effekte durch anfliegende Flugzeuge. Diese Formationen kommen ruckelfrei auf einen zu, so daß man fast den Kopf einziehen möchte. Ungeduldige Zeitgenossen, die auf solche Darstellungen verzichten wollen, können auf Wunsch auch den Fast-Combat-Modus anwählen, wo auf diese Darstellung verzichtet wird. Nicht weniger informativ, aber um so flotter wird das Kampfergebnis in grafisch ansprechender Machart sofort präsentiert.

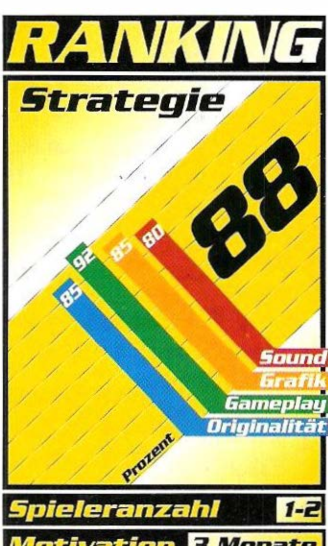


Das Resümee

Blue Byte kann man insgesamt nur ein Lob aussprechen. Sie nahmen den revolutionierenden Vorgänger Battle Isle, der immer noch die Charts belagert, und machten spielspaßfördernde Verbesserungen. Der historisch exakt recherchierte Hintergrund vermittelt dem Spiel einen seriösen Charakter, ohne daß dabei in kriegsverherrlichende Aspekte abgeglitten wird. Die seriöse und vergangenheitsbewältigende Umsetzung des Ersten Weltkriegs veranlaßt sogar das renommierte Nachrichtemagazin DER SPIEGEL zu einem ausführlichen Artikel. Die Grafik und der Sound wurden wesentlich schöner und abwechslungsreicher, so daß auch Action Freaks ihren Gefallen finden könnten. Weitere Teile der History Line sind bereits in Planung, was nicht verwundert. Bietet doch die Geschichte genügend Stoff für weitere Strategieknaller. Angefangen bei dem Römischen Reich, über die Kreuzzüge des Großen Alexanders bis hin zu den Machtausübungen Napoleons, ist spielerische Vielfalt garantiert. Mit Sicherheit wird auch dieses Spiel die Charts aufrollen, was ich mich jedoch frage, ist folgendes: Wie sollte Battle Isle II noch besser werden als die History Line: 1914-1918? Ich sehe keine Möglichkeit dieses Spielkonzept in Hinblick auf Battle Isle II noch entscheidend zu verbessern. Was meinst Du Lothar ? (Anm.d. Red: Lothar Schmitt, Geschäftsführer Blue Byte)

Hans Ippisch ■

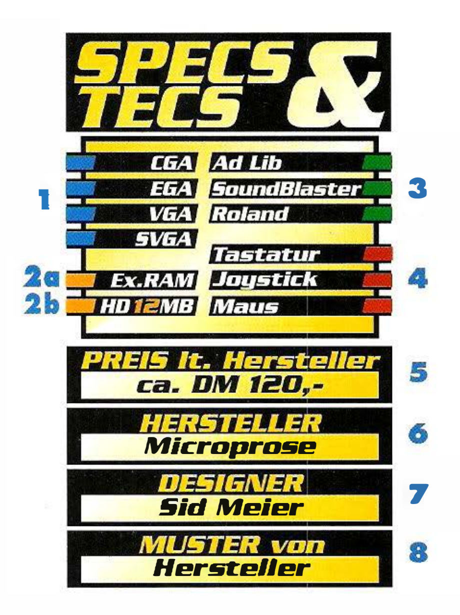




Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Was wir wollen ist, Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Natürlich werden die üblichen Zusammenfassungen, in einem "Block" oder "Kasten", nie den Gesamteindruck eines Spiels wiedergeben. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.



SPECS & TECS

Die Informationseinheit

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
2a Wird EMS-Speicher benötigt?
2b Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
5 Wieviel soll das Spiel kosten?
6 Wem ist das Spiel zu verdanken?
7 Wer war der kreative Kopf?
8 Wer hat die Redaktion unterstützt?

RANKING

Die Bewertungseinheit

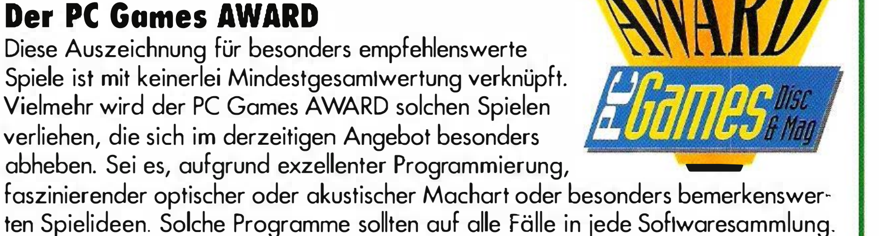
Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat. Der Klassifizierung des Spiels folgt die eigentliche Bewertung, bevor Angaben zur Spielerzahl und Motivationsdauer gemacht werden.

1 Spielgenre
2a Gesamtwertung
2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
3 Höhe der Soundwertung
4 Höhe der Grafikwertung
5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
8 So lange fesselt das Spiel an den Monitior.

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.

Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Genre	Gewichtungsfaktor			
	Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1



Der PC Games AWARD

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerten Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.

Legends of Valour

Unheil im Umkreis

Die Legenden um Ruhm und Ehre scheinen auch in der heutigen Zeit kein Ende zu nehmen. Der moderne Edelmann erlebt seine Abenteuer allerdings nicht mehr hoch zu Roß, sondern eher in einem gemütlichen Sessel vor dem vertrauten Monitor.

Legends Of Valour startet in einem idyllischen Dorf, an dem die Zeit scheinbar spurlos vorübergegangen ist. Krankheiten und Bürgerkrieg sind hier noch unbekannte Fremdwörter, die nur den hektischen "Städtern" bekannt sind. Man schlüpft in diesem Rollenspiel in die Haut eines 18jährigen Dorfburschen, der von seinem verschollenen Cou-





Hinter welcher Tür hält sich das Grauen versteckt? Vor unliebsamen Überraschungen ist man niemals sicher!

sin Gareth einen schicksalhaften Brief erhält. Vorbei ist es nun mit dem geruhsamen Leben, das dieser Jüngling bisher geführt hat, denn er erhält eine bittere Einladung von seinem nahen Verwandten. In der Stadt spielen sich seit geraumer Zeit schreckliche Dinge ab, so daß sich die friedlichen Bürger kaum mehr trauen, die einst so gefüllten Straßen zu betreten. Geister, Werwölfe und andere Untiere lauern den Bewohnern auf, um ihre grausamen Gelüste an ihnen zu stillen. Gareth klingt in diesem Brief über alle Maßen verzweifelt und erzürnt zugleich, denn er sieht keine Möglichkeit dieses lästige Ungeziefer loszuwerden. Da sich der Held dieses Spiels im zarten Alter von 18 Jahren befindet, ist er natürlich auch noch voller Tatendrang und so stürzt er sich



geradezu blindlings in diese gefahrvolle Aufgabe. Mit einem wohlgefüllten Rucksack macht er sich auf den Weg, um in dieser mysteriösen Stadt nach dem Rechten zu sehen. Das Auswürfeln wurde ganz nach dem Geschmack eines Rollenspielers in Szene gesetzt. Endlich erhält der Held auch die entsprechenden Boni und Mali, die schon von vielen Brettspielen bekannt sein dürften. Die nun ausgewürfelten Werte werden anschließend mit dem unbarmherzigen Rassenfaktor verrechnet, da ein Elf beispielsweise niemals die Stärke eines Zwergen erreichen kann.

"Schnell abspeichern, bevor das Monster... Bitte? Nur in Gasthäusern?"

Dann geht es auf in das gewohnte Abenteurerleben. Kaum in der Stadt angetroffen, muß man auch schon die ersten schrecklichen Erfahrungen sammeln. Es ist niemand zu sehen! Doch keine Angst die Bewohner von "Mitteldorf" verstecken sich nur vor den zahlreichen Untoten, die diese Kleinstadt terrorisieren. Es können trotzdem alle Geschäfte und Gasthäuser besucht werden. Apropos Gasthäuser! Hier haben es die Programmierer auf den Gipfel getrieben, denn der aktuelle Spielstand kann lediglich in einer dieser Absteigen gespeichert werden. Das ist natürlich besonders ärgerlich, wenn man sich gerade in einen besonders hartnäckigen Dungeon vertieft hat, aber trotzdem gerne einen wichtigen Termin wahrnehmen möchte. Diese Funktion grenzt fast schon an einen Rückfall in die graue Rollenspielsteinzeit! Hat man diesen Schock erst einmal verwunden, so kann man sich anschließend mit den örtlichen Begebenheiten vertraut machen. Das ist auch relativ einfach, denn der integrierte "Kartenzeichner" hat bereits einen Plan von "Mitteldorf" vorliegen, an den man sich nur noch halten muß. Gelangt man allerdings in tiefere (oder höhere?) Gefilde, so ist man bald auf sich allein gestellt und die Umgebung muß auf eigene Faust erkundet werden.

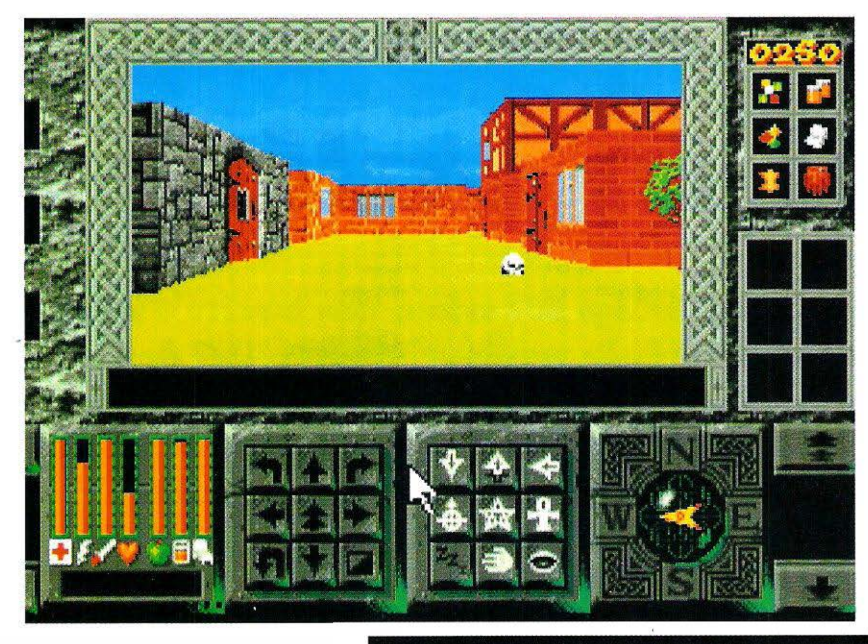
Kommunikation? Nein, danke!

Um nähere Informationen über wichtige Gegenstände oder Gebäude zu erhalten, muß man notgedrungen mit der stumpfsinnigen Bevölkerung kommunizieren. Dies geschieht über ein eigenständiges Menü, das die Fragen "Where Is?" und "What Is?" parat hat. Die Antworten auf die meist gehaltvollen Fragen ("Where Am I?") fallen äußerst knapp aus und werden in Form einer informativen Laufschrift präsentiert. Wem die Unterhaltung dann doch zu langweilig wird, der kann seinem Gegenüber eine deftige Beleidigung an den Kopf werfen und abwarten, was passiert. Eine kurze Kampfsequenz ist die Folge, die sich jedoch auf eine hirnlose Prügelei beschränkt. Ein Haken hier, ein Magenhieb dort, das ist aber auch schon alles. Taktisches Angreifen, wie es "Underworld" deutlich demonstriert hat, ist auf keinen Fall möglich.
Das Magiesystem ist ebenfalls ein wenig ungewöhnlich, wenn auch nicht unbedingt schlecht. Der junge Held ist nämlich nicht in der Lage, seine Zauber- oder Klerikersprüche selbstständig zu erlernen, so daß er über kurz oder lang doch die Hilfe der zahlreichen Gilden in Anspruch nehmen muß. Außerdem kann er eine Vielzahl magischer Gegenstände finden, die ihn bei seiner Aufgabe tatkräftig unterstützen.

Welches Zimmer hätten`s denn gern?

Die Besuche in den Gasthäusern werden zu ganz besonderen Ereignissen, denn der freundliche Wirt, läßt dem übermüdeten Kämpfer sogar die Wahl des Zimmers. Auf einer alten Pergamentrolle muß nun der gewünschte Raum angeklickt werden, um den entsprechenden Schlüssel zu erhalten. Die Miete wird nach exakt einer Woche fällig. Sollte man dann nicht liquide sein, so wird man von den Wachen aufgegabelt, vor den Richter geführt und schließlich in ein finsteres Verlies geworfen. Eine lange Haftstrafe muß man aber auch für den vorsätzlichen Mord an einem Mitbürger absitzen. Also nicht planlos in der Gegend herumprügeln!
Ganz besondere Schmankerl haben die verruchten Kneipen zu bieten. Wie wäre es denn einmal mit einer schmackhaften Zombiesuppe oder mit Werwolfleber in Aspik? Andere Länder, andere Sitten...
In puncto Grafik bemüht sich "Legend Of Valour" redlich, mit "Underworld" gleichzuziehen. Das gelingt ihm allerdings nicht ganz! Zwar wartet die "Legende" ebenfalls mit perfektem 360°-Scrolling auf, doch was sich ober- oder unterhalb dieses Blickfelds abspielt, wird man wohl nie in Erfahrung bringen. Dafür wurde aber viel Wert auf die detaillierte Darstellung gelegt, was vor allem bei den unterschiedlichen Häusern zur Geltung kommt. Außerdem eröffnet die Möglichkeit, durch ein Fenster in den nächsten Raum sehen zu können, eine ganz neue Rollenspieldimension. Die Soundeffekte wurden hingegen eher durchschnittlich in Szene gesetzt. Eine leicht quietschende Tür, ein paar hohl klingende Schläge. Da darf man eigentlich mehr erwarten! Lediglich die Musikstücke können etwas Atmosphäre vermitteln.

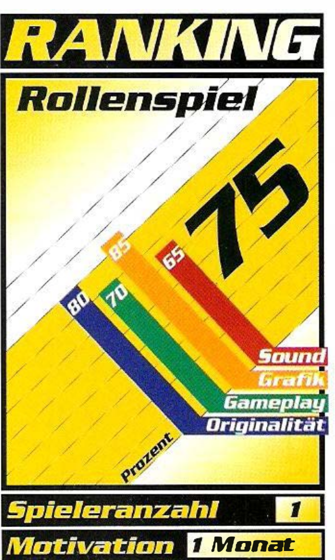
Oliver Menne ■



Die gigantischen Häuser scrollen sanft über den Bildschirm. Das kann man von der unpassenden Laufschrift nicht gerade behaupten.







Burning Steel

SSI in voller Fahrt

Mit Burning Steel bringt SSI schon das zweite Flottenstrategiespiel innerhalb weniger Monate auf den Markt. Nach Carrier Strike sind nun Schlachtschiffe, schwere wie leichte Kreuzer und die Zerstörer an der Reihe. Wer allerdings typische SSI Einfachgrafik erwartet, wird seinen Augen nicht trauen, denn mit diesem Programm hat SSI die Tür ins nächste Simulationsjahrzehnt aufgestoßen.

Wie immer hat auch hier der Spieler die Qual der Wahl für welche Partei in See gestochen wird. Zur Auswahl stehen Royal Navy und deutsche Kriegsmarine. Wer sich für die Navy entscheidet, hat zwar mehr Schiffe zur Auswahl, dieses Manko macht aber die Qualität der deutschen Schiffe zum größten Teil wieder wett. Haben Sie das Trainingsgefecht unbeschadet überstanden, können Sie sich an ein komplexeres Szenario heranwagen. Zur Auswahl stehen acht verschiedene historische Schauplätze, wobei die Gegebenheiten für beide Seiten gleich sind.

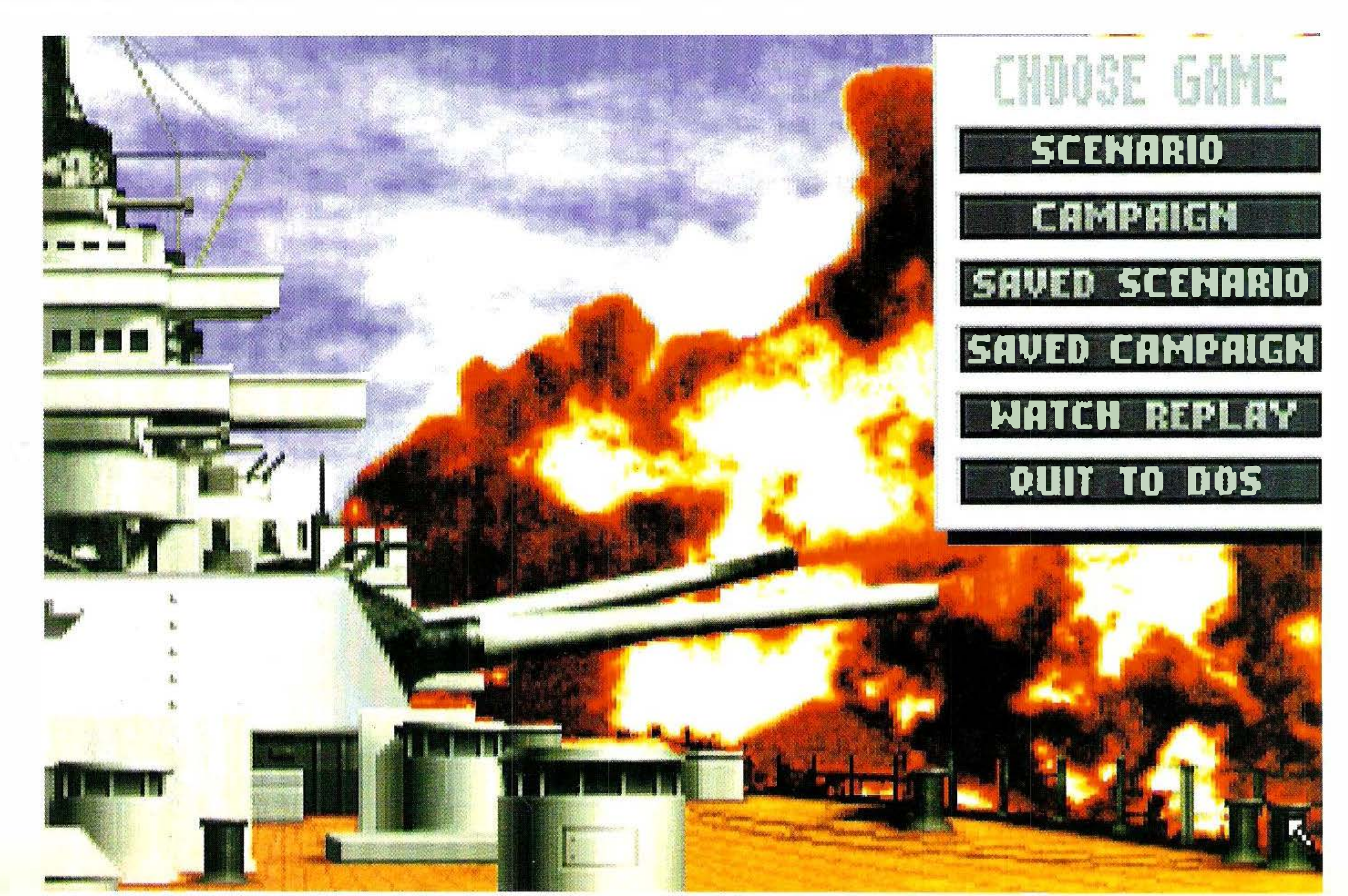
Bislang für nüchterne Hardcore-Strategiespiele bekannt, bringt SSI Farbe und Bewegung in Ihr taktisches Denken.

Kapitänspflichten

Wichtigster Aufenthaltsort des PC-Admirals ist von nun an die Flag Bridge. Hier können Sie auf einer Seekarte Informationen über Ihren Gegner sammeln. Wenn Sie nicht möchten, daß der Computer die Schlacht für Sie schlägt, schalten Sie einfach die Automatik ab und stürzen sich ins Gefecht. Bei mehr als einem Gegner müssen Sie ein Primär- und ein Sekundärziel angeben. Die Festlegung der Schiffsformation, in welcher Sie sich dem Feind stellen, ist natürlich auch nicht unbedeutend. Wer nicht extra auf die Brücke schalten will, kann hier auch den Kurs und die Geschwindigkeit einstellen. Da es sich bei Ihrem Flottenverband fast immer um mehr als ein Schiff handelt, können Sie durch ein Pull-Down-Menü auf die jeweilige Flag Bridge Ihrer Schiffe überwechseln.

Erster Kanonendonner

Hat man sich dem feindlichen Verband auf Schußweite genähert, schaltet man auf die Maingun-Section um.





Rechts oben können Sie durch ein Fernglas den Feind suchen und wenn nötig heranzoomen. Haben sie sich ein Ziel herausgesucht, können Sie es durch einen Mausklick fixieren. Unmittelbar unter dem Fernglas befindet sich der Feuerknopf, der Knopf zur Auswahl der Geschütztürme und der Regler für Punkt- oder Streufeuer. Die untere Hälfte des Bildschirms zeigt Ihr Schiff aus der Vogelperspektive. Wollen Sie nun Ihren Geschützmeistern ein Ziel zuweisen, zoomen Sie einfach die Karte soweit heran, bis Sie die einzelnen Feindschiffe erkennen können und klicken einfach das gewünschte Ziel an. Die Geschütze richten sich nun aus und Sie können das Feuer eröffnen. Haben Sie zuvor das Ziel im Fernglas anvisiert, können Sie hier Ihre Treffer oder Fehlschüsse miterleben. Oft kann es aber vorkommen, daß entweder Ihre vorderen oder hinteren Geschütze den Feind aufgrund Ihres Kurses nicht erfassen können. Dann gilt es schnell zu handeln und auf die Navigationsstation umzuschalten. Hier können Sie Ihren Kurs korrigieren und die Geschwindigkeit einstellen. Sollten Sie auf englischer Seite kämpfen, stehen Ihnen auch Flugzeugträger zur Verfügung. Hier können Sie ähnlich Carrier Strike Ihre Flugzeuge bewaffnen, ein Ziel zuweisen und auf die Reise schicken. Natürlich kommt es auch vor, daß das eigene Schiff getroffen wird. Jetzt ist es an der Zeit auf die Damage Control Station umzuschalten. Hier können Sie alle Schäden auf allen Decks begutachten und notfalls

Mickrige Pixeldarstellungen sind einer wahren Pracht gewichen, ohne daß an Spieltiefe verloren wurde.

reparieren und abdichten. Sollte es besonders hart kommen, stehen Ihnen auch eine bestimmte Anzahl an Pumpen zur Verfügung. Aber in der Regel ist es auch hier besser Freund Computer arbeiten zu lassen und sich lieber auf das Gefecht zu konzentrieren.

Mehr als nur eine Schlacht...

...bietet der Campaign-Modus. Hier kann der Kriegsverlauf gesamt oder in Auszügen durchgespielt werden. Jetzt ist der Spieler noch mehr gefordert. Hier erwartet den Privatadmiral als erstes eine strategische Karte über den gesamten atlantischen Raum. Klickt man einen der eigenen Häfen an, erscheint eine Liste der dort vor Anker liegenden Schiffe, deren Status und Einsatzbereitschaft. Nun müssen sogenannte Task Forces gebildet werden. Bis zu maximal acht Schiffe können pro Task-Force zusammengefasst werden. Hat man dieses erledigt, erscheint wieder die Atlantikkarte und man kann seinen Flottenverband als blaues oder rotes T erkennen. Britische Geleitzüge werden als roter Kreis, Flugzeuge als kleines Flugzeugsymbol dargestellt. Klickt man seinen Flottenverband an, erscheint eine Liste der Schiffe und eine Befehlsleiste. Hier kann durch das Anklicken des Plotknopfes auf der Karte ein zehn Navigationspunkte umfassender Kurs festgelegt werden. Aber Vorsicht, etliche Wasserstraßen sind vermient und hohe Verluste drohen. Auf deutscher Seite sollte man seinen Kurs so festlegen, daß er in der Nähe der britischen Frachtroute liegt, während man auf britischer Seite immer dorthin fahren sollte, wo ein deutsches Kriegsschiff auftaucht.

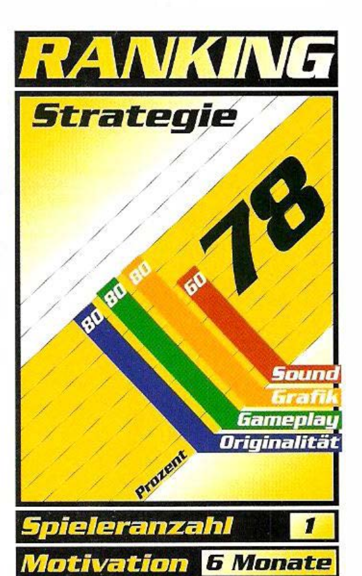


Neue Strategiegeneration?

War man es bis zu diesem Spiel noch gewohnt, bei Strategiespielen oft in den Genuß großer historischer Genauigkeit oder einer großen Auswahl an Fahrzeugen, Flugzeugen oder Schiffen zu kommen, war die grafische Aufbereitung doch oft dürftig oder gar miserabel. Zumindest aber hielt die bildliche Darstellung solcher Simulationen nicht mit der technischen Entwicklung anderer Genres Schritt. Mit Burning Steel aber hat SSI dieses Manko gründlich beseitigt. Die Grafik ist mindestens so gut wie bei Silent Service II, auch der Vorspann erscheint mit seinen digitalisierten Seeschlachtszenen sehr gut gelungen. Die Soundeffekte sind guter Durchschnitt und beschränken sich nicht nur auf das Nötigste. Als Fazit bleibt eigentlich nur der Wunsch, die Hersteller historischer Simulationen mögen sich daran ein Beispiel nehmen.

Stefan Zöbisch ■





Vor langer Zeit (1987) haben Wizard, Wizball und Nifta, die Katze, Zark aus dem Lande Wiz verbannt, weil er böse war. Seit dieser Zeit lebten sie glücklich und in Frieden. Nifta bekam acht Katzenjunge, und Wizard und Wizball einen Sohn. Nun eines Nachts kam Zark zurück und kidnappte Wizard, Wizball und Nifta. Er warf Wizard und Wizball in die Kerker seiner Burg und steckte Nifta in das Schildkrötengefängnis. Das ist genau der Augenblick, in dem Sie als Wizkid in das Spielgeschehen eingreifen.



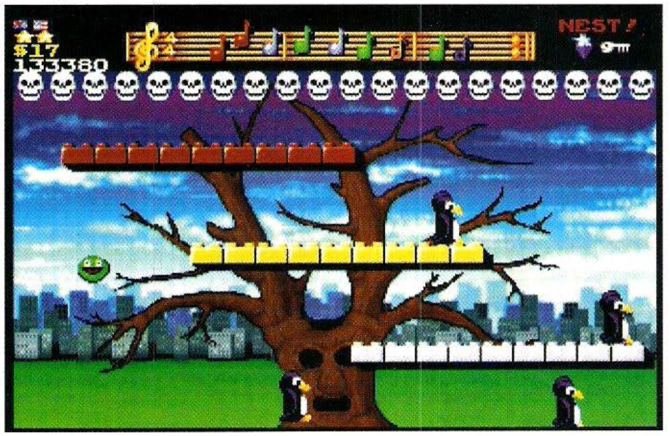
Wizkid

Katzenkind

Wizball hat geheiratet und Nachwuchs bekommen. Wizkid ist der Name des Sprößlings, und wie sein Vater vor ihm, kann auch Wizkid der Herausforderung, Gutes zu vollbringen, nicht widerstehen.

Die Mission

Und wie sollte es auch anders sein müssen Sie sich durch 10 Runden schlagen, um Ihre Familie zu befreien. Daß dabei der böse Zark nicht tatenlos zusieht ist selbstverständlich. Natürlich sind Sie als Wizkid nicht gänzlich wehrlos. Aber anders als in anderen Jump and Run Spielen stehen Ihnen hier keine brutalen Waffen wie Messer oder Pistolen zur Verfügung sondern Ziegelsteine. Die Ziegel, welche in verschiedenen Formationen in den Levels aufgebaut sind, werden in verschiedene Richtungen davongeschleudert. Hat man Glück, trifft es einen Gegner und er zerplatzt oder verwandelt sich in eine Blase.



Die Gegner

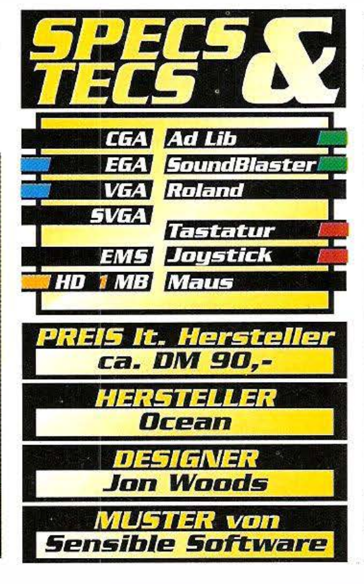
Zarks Armee besteht aus Bienen, Faltern und man höre und staune Pinguinen. Das hört sich nicht sonderlich gefährlich an, ist es aber. Denn durch eine Berührung einer dieser "harmlosen" Kreaturen verliert unser gutes Wizkid ein Leben. Da die Gegner auch noch in Massen auftreten, stehen natürlich auch "Sonderwaffen" zur Verfügung. Haben Sie genügend Feinde ins Jenseits befördert, erscheint eine Preisblase. Sie beschert eine Clownnase zum Jonglieren der Ziegel oder im besten Fall bekommt man Zähne, mit welchen man Ziegel herausreissen und sie gegen Feinde spucken kann. Sollte das dem Jump and Run Freak nicht genug sein, kann er beim Einkaufen in der Bonusrunde auch noch in den Körpermodus wechseln, welcher es Ihnen erlaubt, im jeweiligen Bild herumzulaufen und verschiedene Gegenstände die dort herumliegen zu benutzen.

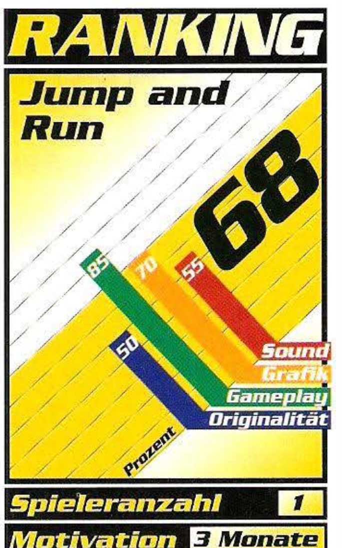


Die technische Seite.

Wizkid ist ein gelungenes Spiel. Die Grafik ist farbenfroh und bietet viel Abwechslung. Jede Runde besteht aus mehreren Bildschirmen. Die Steuerung mit dem Joystick ist zu empfehlen, aber man kann Wizkid auch mit der Tastatur spielen. Der Sound ist guter Durchschnitt und wird durch eine nette Melodie ergänzt.

Stefan Zöbisch ■





Quest for Glory 3

Afrikanischer Zauber

An die Verbindung von Rollenspiel und Adventure hat sich Sierra bereits zweimal gewagt. Während "Quest for Glory 2" eher als mittelmäßiger Abklatsch des ersten Teils galt, kann "Wages of War" diesmal voll überzeugen.

Erinnern Sie sich: Im zweiten Teil der Saga erlebte der Held zahlreiche Abenteuer in der Stadt Shapeir. In einer durch und durch orientalisch angehauchten Spielatmosphäre mit Basaren, Sultanen und viel Wüste galt es, einen bösen Magier zu besiegen. Erfahrene Spieler konnten schon damals ihre Spielfigur aus "Hero's Quest 1" in das Spiel übernehmen und weiterführen. Wer den zweiten Teil ebenfalls schon hinter sich gebracht hat, kann seinen Helden jetzt auch in den dritten Teil mitnehmen.
Für Neueinsteiger ist der Anfang nicht sonderlich schwer: Zu Beginn stellt sich Ihnen die Frage nach der Wahl der richtigen Berufsklasse. Wollen Sie als Kämpfer, Magier oder Dieb Ihr Glück versuchen? Diese Entscheidung ändert zwar nichts am Schwierigkeitsgrad des ganzen Abenteuers, wohl aber am Lösungsweg und an der Art der einzelnen Puzzles. Zusätzlich können sie verschiedene Eigenschaften Ihrer Figur auch selbst bestimmen. Mit einem Pool von nach Belieben zu verteilenden Punkten können sie bestimmte Charakterzüge Ihrer Figur besonders hervorheben. Die einzelnen Talente können Sie während des Spiels dann selbstverständlich weiter verbessern. Wer in der Steppe fleißig mit Krokodilmännern und Riesenameisen kämpft, wird natürlich von Tag zu Tag besser. Viel mit Menschen (oder anderen Rassen) zu reden, erhöht dagegen das Charisma ("Communication").



Der aufkeimende Krieg

Nach dem erfolgreichen Abschluß Ihres letzten Abenteuers werden Sie von zwei alten Freunden um Hilfe gebeten. Über ein magisches Tor betritt Ihr Held die Stadt Tarna, Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches. Zur Hilfe gerufen wurden Sie von Rakeesh dem Liontauren (Halb Löwe, halb sonstwas) und dessen eingeborenen Freund Uhura. Zwischen dem Volk der Leopardenmenschen auf der einen Seite, und den Bewohnern von Leotaurenstadt Tarna und Uhuras Dorf auf der anderen Seite, steht ein schlimmer Krieg bevor. Ein religiöses Relikt ist entwendet worden, und die Leopardenmenschen aus dem Dschungel, die man in Stadt und Dorf sowieso noch nie leiden mochte, sollen hinter der frevlerischen Tat stecken. Rakeesh und Uhura vermuten eine ganz andere Macht hinter den Geschehnissen: Seit einiger Zeit geht das Gerücht um, es hätten sich Dämonen in einer versunkenen Stadt jenseits des großen Wasserfalls versammelt, um auf Kosten aller Geschöpfe Tarnas das ganz große Ding zu drehen. Der einzige, der hier Hilfe leisten kann, sind natürlich wieder einmal Sie...
Am Anfang sind Sie erst damit beschäftigt, die Stadt Tarna gründlich zu erkunden. Der Basar, für den die Stadt auf dem ganzen Kontinent berühmt ist, läßt die ersten beiden Tage (Spielzeit, nicht Realzeit) in der neuen Welt wie im Flug vergehen, bis Ihrem Helden eine Audienz beim ziemlich arroganten König von Tarna, der nicht allzuviel vom Frieden hält, gewährt wird. Ihr Freund Rakeesh zeigt Ihnen dann noch schnell, wie Sie das Dorf der Simbani auf der horizontal scrollenden Übersichtskarte erreichen können. Ab dem Zeitpunkt ist der Spieler dann auf sich alleine gestellt. Es gilt zunächst das Vertrauen







der Simbani-Krieger zu erlangen, man muß sich ihren Riten anpassen, sich im Speerwurf trainieren und zu allen recht freundlich sein. Auch in Tarna sollte man sich viele Freunde machen, denn nur dann bekommt man die begehrten Informationen, um den Krieg vielleicht doch noch zu verhindern.

Das unentdeckte Land

Mit genug Hinweisen im Oberstübchen kann sich der Held dann an die Exploration der ganzen (wirklich phantastisch gezeichneten) Übersichtskarte machen. Sowohl in der Savanne, als auch im Dschungel gibt es viele wundersame Örtlichkeiten zu entdecken, die auch abgebrühte Adventure- und Rollenspieler in Verzückung bringen können - ich denke da nur an den "Baum des Lebens" zurück, in dessen Krone sich ein wahrhaft paradiesischer Garten verbirgt - eine passende Gelegenheit übrigens, in kurzen Worten auch etwas näher auf die Grafik und den Sound des Spiels einzugehen: Die Stimmung in jedem einzelnen der Bilder hätte nicht besser getroffen werden können. Die Helligkeit aller Orte paßt quasi auf das Lux genau, sogar an die Berücksichtigung der Tageszeit wurde gedacht; dabei wird es in "Wages of War" nicht einfach nur dunkel, der Dämmerungseffekt ist der beste, den wir je in einem

Eine Mischung aus orientalischen Mythen und afrikanischem Zauber erwartet Sie.

Spiel beobachtet haben. Die Musik aus der Soundkarte könnte vom Zeichner der Bilder stammen, so gut ist sie gelungen und so gut paßt sie zur Grafik.

Aufgepepptes Kampfsystem

Ein besonderes Highlight ist außerdem die grafische Präsentation der Kämpfe. Trifft ein Spieler auf ein feindlich gesinntes Wesen, so wird während des Kampfgeschehens aus der normalen Seitenansicht in eine überaus schmucke Schrägperspektive gewechselt, die mit vollanimierten Figuren und Balkendiagrammen aufwarten kann. Über die Maus steuern Sie hier Ihren Helden in einer im Ansatz schon aus dem Vorgängerspiel bekannten Actionsequenz. Entscheidenden Einfluß auf den Kampfausgang haben hierbei nicht nur Ihr persönliches Können mit der Maus, sondern natürlich auch die Charakterwerte Ihres Helden. Wages of War ist ein feines Rollenspiel-Adventure, das vor allem in der technischen Realisierung als kleines Meisterwerk zu bezeichnen ist. Absolute Cracks würden das Spiel allerdings als "viel zu leicht" einstufen, da gerade wegen der grafischen Höhepunkte des Spiels, die Handlung etwas zu kurz geraten (aber nicht zu kurz gekommen) ist. Im Vergleich zu "Quest for Glory 2", das wegen seiner Tastatursteuerung und EGA-Grafik recht oft kritisiert wurde, setzt das Spiel doch eindeutige Akzente im Bereich der Grafik und Spielatmosphäre.

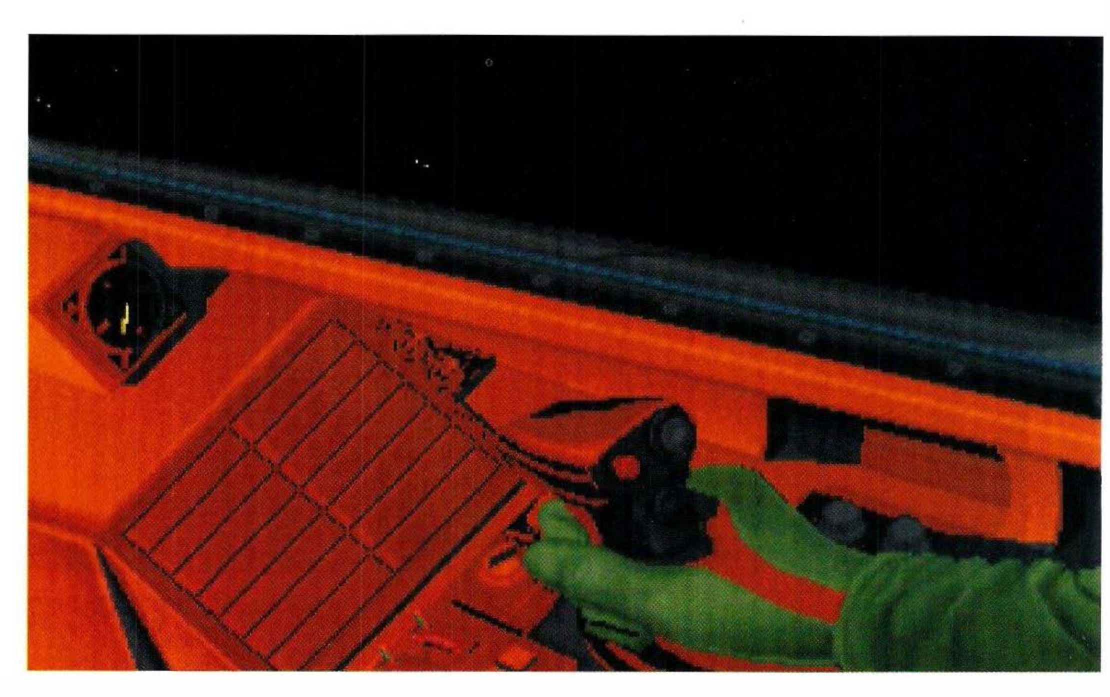
Thomas Borovskis ■







Falcon 3.0 - Operation Fighting Tiger



Fiktive Krisengebiete

Die Lufträume Panamas, Kuwaits und Israels sind Ihnen durch nächtelange Missionsflüge eine zweite Heimat geworden? Bereiten sie sich auf neue Herausforderungen vor: Japan, Korea und Pakistan erwarten ihren Einsatz!

Operation Fighting Tiger umfaßt drei neue fiktive Schauplätze, auf die wir im folgenden näher eingehen möchten.

Der zweite Koreakrieg

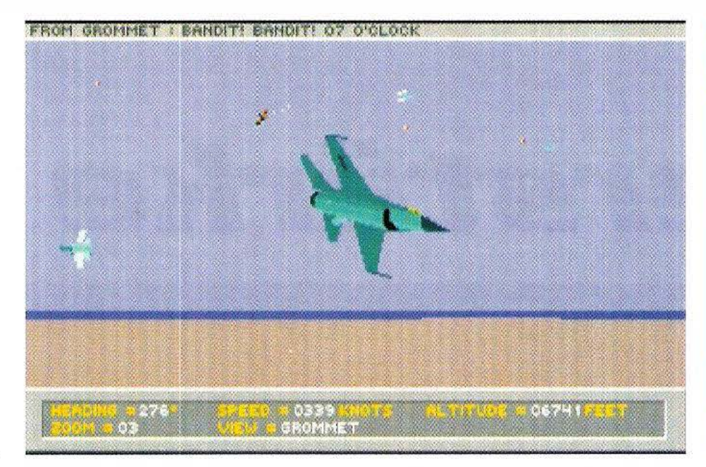
Nach dem Untergang der UDSSR befürchtet nun auch Nordkorea bei einer Wiedervereinigung nicht die führende Macht Koreas zu werden. Da Südkorea zur Zeit seine Verteidigungsstreitkräfte modernisiert und verstärkt, dürfte Nordkorea auch bald seine militärische Überlegenheit verloren haben. So sieht es die einzige Chance als politisches System zu überleben, in einem Überraschungsangriff. Militärische Einrichtungen des Südens werden innerhalb von einer Nacht fast vollkommen ausgelöscht und politische und militärische Führer werden ausgeschaltet. Da die südkoreanischen Bodentruppen vollkommen verwirrt und noch dazu schlecht ausgestattet sind, liegt die Hauptlast der Verteidigung nun auf den amerikanischen und südkoreanischen Fliegerstaffeln.
Das Korea-Szenario hat von den drei Szenarien der Missiondisk am wenigsten Neues zu bieten, ist für alte Hasen aber bestimmt eine Herausforderung.

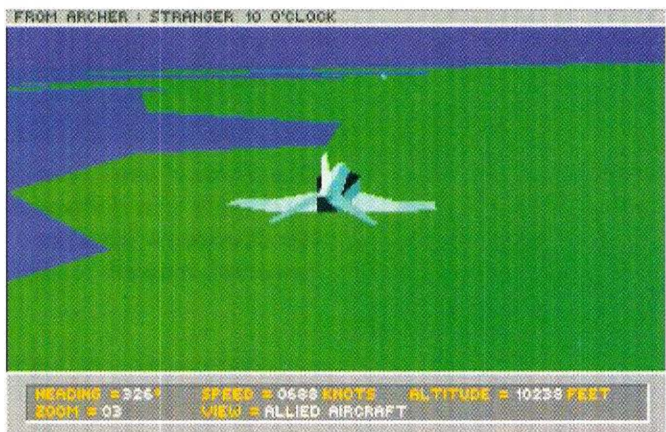
Der Kaschmir-Konflikt

Als Großbritannien nach dem Zweiten Weltkrieg die meisten seiner Kolonien in die Unabhängigkeit entließ, gründete es auf dem indischen Subkontinent einen moslemischen und einen hinduistischen Staat. In einer von Gewalt geprägten Zeit schlossen sich alle hinduistischen Regionen Indien und fast alle moslemischen Regionen Pakistan an. Nur Kaschmir fiel an Indien als moslemische Provinz. In der Folgezeit kam es zwischen Indien und Pakistan immer wieder zu Konflikten um Kaschmir. Auch heute noch werden Guerillas in Kaschmir von Pakistan ausgebildet und bewaffnet und am Siachen-Gletscher im Himalaja kommt es sogar zu heftigen Kämpfen zwischen Soldaten beider Seiten. Zu Beginn des Einsatzes ist aufgrund eines unbedeutenden Grenzzwischenfalls ein offener Krieg ausgebrochen und die USA mußten als Bündnispartner Pakistans Truppen in das Kriegsgebiet entsenden.
Kaschmir ist ein sehr interessantes Szenario, im Süden sind weite Flächen, wo sich einem Flugzeug fast keine Deckung bietet, im Norden dagegen kann man sich, einen leistungsstarken Rechner vorausgesetzt, auf actiongeladene Flugkämpfe in den Himalajagebirgen freuen.

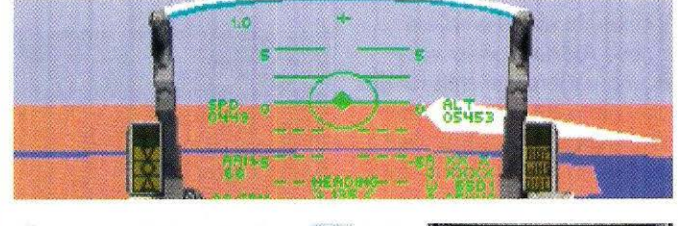
Der Kampf um die Kurilen

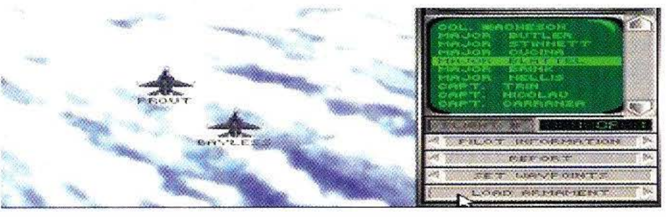
Das letzte Szenario spielt kurz nach der Jahrtausendwende auf den Kurilen. Japan und Rußland haben sich fast drei Jahrhunderte um diese Inselgruppe gestritten, doch nun endlich scheint eine Einigung in Sicht. Rußland tritt vier Japan am nächsten liegenden In-











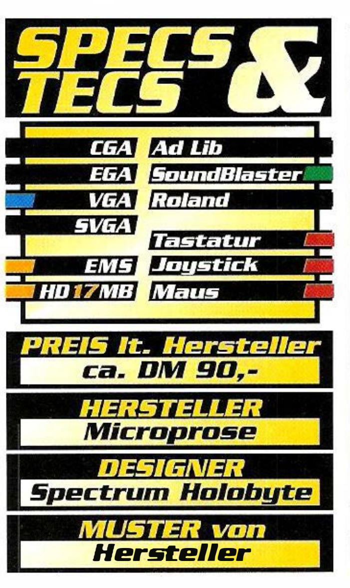
Endlich erhält der Referenz-Flugsimulator neuen Luftraum. Auch in den neuen Szenarien läßt es sich gut austoben.

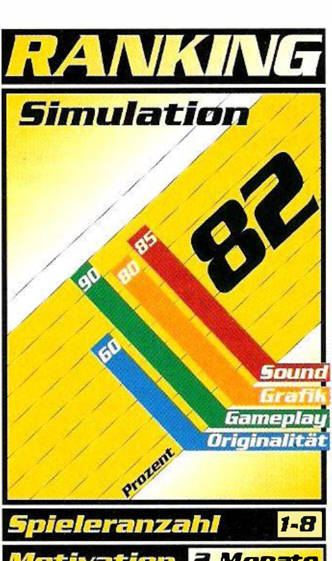
seln ab. Doch während die Übergabe noch im vollen Gange ist, kommt es zu einem Putsch in Moskau und die neuen militärischen Führer sehen die Kurilenfrage vollkommen anders. Japan ist aber nicht bereit die Übergabe abzubrechen... Zu Beginn des Unternehmens sind die USA noch nicht offiziell an der Auseinandersetzung beteiligt, aber das kann sich ziemlich schnell ändern.
Dies ist das weitaus interessanteste Planspiel der Missiondisk. Am Anfang der Auseinandersetzung gelten für unsere Staffel noch die Vorschriften für Begegnungen zwischen amerikanischen und russischen Streitkräften in Friedenszeiten. Ihre Handlungen gegenüber russischen Streitkräften unterliegen somit Beschränkungen, solange es nicht offiziell zum Krieg zwischen den USA und Rußland gekommen ist. Diese Beschränkungen können sich von absolutem Feuerverbot bis zu einer Feuererlaubnis für den Fall, daß verbündete Truppen angegriffen werden, erstrecken. Bei Nichtbeachtung dieser Regelungen kann man sehr leicht vor das Kriegsgericht kommen und dann ist die Entlassung aus den Streitkräften meist nicht mehr fern.
Eine weitere Neuerung ist, das man nicht mehr über die Standard F-16 sondern über die 1999 fertiggestellte FSX verfügt, eine Koproduktion von Japan und den USA. Die hauptsächlichen Verbesserungen der FSX sind stärkere Triebwerke und eine größere Waffenkapazität. Zusätzlich zu all diesem verfügt man in diesem Feldzug auch noch über Harpoon-Raketen und die zugehörigen Gegner, wie Flugzeugträger der Admiral Kusnezow Klasse, Kirow-Schlachtkreuzer, Udaloy-Zerstörer etc. Und wenn sie viel Glück oder besser Pech haben fliegt ihnen vielleicht ein (U)n-(M)anned (F)ighter, kurz UMF, über den Weg. Man hat da etwas von einem Geheimprojekt der Russen gehört.

Über alle Grenzen

Mit der Mission-Disk wird auch gleichzeitig die neue Version 3.01 von Falcon ausgeliefert. Verbesserungen bzw. Neuerungen dieser Version sind: Neue digitalisierte Funkmeldungen, drei neue Befehle an ihre Flügelmänner und ein realistischeres ILS (Instrument Landing System), um nur einmal die Wichtigsten zu nennen.
Mit der Operation Fighting Tiger verfügen F3.0 Asse nun endlich über neue Herausforderungen. Und der kämpfende Tiger kann auch voll überzeugen. Es mag Menschen geben, die absolut nicht dieser Meinung sind. Aber Fanatiker, für die der Falcon Mark II nicht zu komplex sondern gerade mal realistisch genug war, werden sich dem anschließen.

Lars Geiger ■





Ultima VII - Forge of Virtue

Charakterstärke

Ultima VII' erste und wohl auch einzigste Add-In Disk bringt neue Gestade nach Britannia.

Immerhin spendiert diese neue Art der Spielerweiterung weitere vier MBs für das ohnehin recht umfangreiche Weltengebilde auf Ihrer Festplatte. Um in den Genuß der "Tugendschmiede" zu kommen, müssen Sie natürlich im Besitz der Vollversion, dem "Black Gate" sein, erhalten aber bei der Installation der Add-In Disk das neueste Update zu Ultima VII.

Exodus und die Isle of Fire

Die zweite und eigentliche Aufgabe der Add-In Disk besteht aber darin, in ein bereits installiertes Ultima VII eine geschichtlich äußerst ereignisreiche Lokalität einzubauen: Die "Isle of Fire". Diese Insel, auf der wir in Ultima III Exodus besiegten, jenes Monster, das Zauberer Mondain (welcher in Ultima I besiegt wurde) und seine Gehilfin Minax (welche in Ultima II ihr Ende fand) als Erbe hinterließen. Mit Exodus' Vernichtung endete die Zeit der Dunkelheit und das Zeitalter der Erleuchtung nahm seinen Anfang.
Diesmal gibt es insgesamt vier Aufgaben auf der Insel zu lösen. Man wird gegen Stone Golems und einen alten Drachen kämpfen müssen und irgendwo im Schloß oder den darunterliegenden Dungeons befindet sich vielleicht auch noch Exodus' Geist. Doch am Ende kann die Insel hoffentlich mit der stärksten Waffe ganz Britanniens verlassen werden. Falls sie wider Erwarten Probleme haben sollten, die Insel zu finden, wenden sie sich an Lord British. Er wird ihnen sicher weiterhelfen können.
Das Schöne an der Add-In Disk ist außerdem, daß man zu jedem Moment des eigentlichen Ultima VII Abenteuers einen Abstecher auf die Feuerinsel machen und sich den dortigen Aufgaben stellen kann.

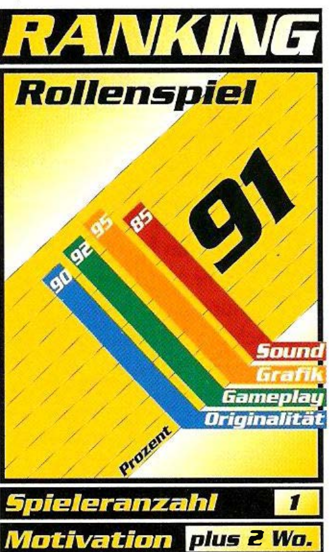
Byte für Byte Qualität

Auch die technische Seite kann überzeugen. Die Grafik ist immer noch so ziemlich das Beste, was auf dem Markt ist. Es ist einfach phantastisch, wie der ganze Bildschirm bei einem Erdbeben wackelt und auch die rußgeschwärzten Wände und die Statuen des vom Angriff des Drachen noch teilweise verwüsteten "Castle of Fire" sind mehr als nur einen Blick wert. Der Sound hat sich gegenüber dem eigentliche Ultima VII nicht verändert und kann immer noch voll überzeugen.
Man fragt sich zwar warum Ultima VII "Forge of Virtue" nicht gleich im eigentlichen Ultima VII integriert war, dennoch ist hier jedes Erweiterungsbyte den finanziellen Einsatz wert. Der Aufenthalt in der wunderbaren Welt Ultimas wird so bestimmt um ein paar Tage verlängert werden. Wem das nicht reicht, der freue sich bereits auf das für Mitte November angekündigte Ultima VII - Part 2 "The Serpents Isle".

Lars Geiger ■

Die Feuerinsel wartet und hält ein Schmankerl für Avatars Waffenarsenal bereit ...

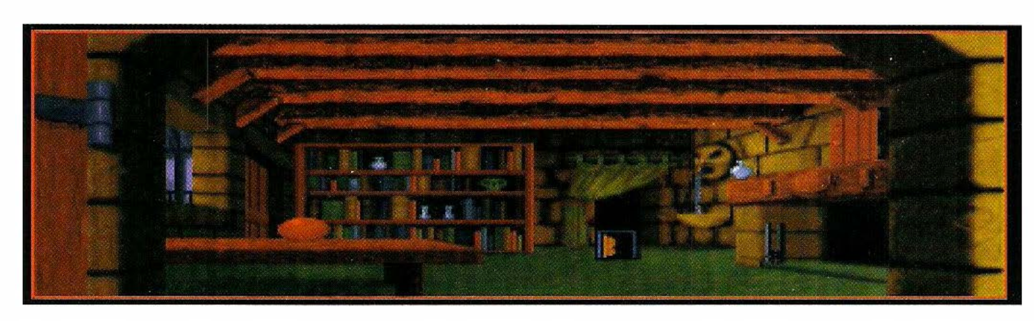




WEEN - The Prophecy

Animiertes Abenteuer

Das Königreich der Blauen Felsen ist in Gefahr. Beweisen Sie, daß Sie ein tapferes, edles Herz besitzen, denn nur dann werden Sie in der Lage sein, den Feind zu vernichten.



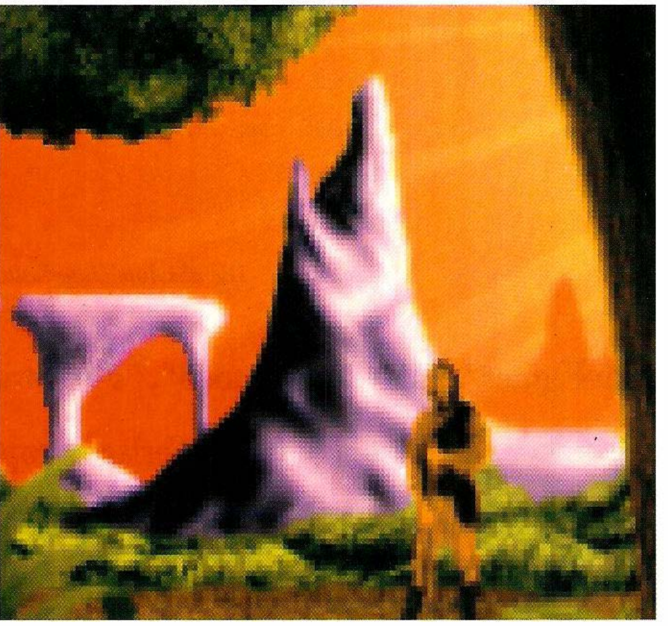
In der Flut von Fantasy-Abenteuerspielen immer wieder mit neuen Innovationen aufzuwarten ist keine leichte Aufgabe. Coktel Vision hat mit Ween mal wieder einen Beitrag geleistet, den Computerspielen der Zukunft einen Schritt näher zu kommen. So besitzt das Spiel eine interaktive Bedienführung, ähnlich den übrigen CVS Spielen wie zum Beispiel "Gobliins 2", die zwar bei den ersten Kontakten als gewöhnungsbedürftig erscheint, sich nach ein paar Spielzügen aber als sehr praktisch herausstellt. Auf diesem Weg wird sämtliche Kommunikation zwischen Spieler und Rechner mittels Maus, teils über Pull-Down-Menüs und teils über Icons abgewickelt.

Schnelles Speichermedium

Auch der relativ groß belegte Festplattenspeicher von ca. 7,2 MB hat seinen Grund. Denn "Ween" erfreut den PC-Spieler von Zeit zu Zeit mit voll digitalisierten Animationen von Fantasy-Geschöpfen, bei denen die Festplatte eifrig rotieren muß. Wohl dem, dessen System schnelle Zugriffszeiten vorweist. Abgesehen von den Zwischenanimationen gilt für die Spielgrafik, daß sie zwar nicht zum Besten gehört, was es bisher gibt, als oberen Durchschnitt könnte man sie aber allemal einstufen. Desweiteren bekommt man den Eindruck, daß Ween bereits für die EG-Normierung 1993 programmiert wurde. So reicht die Auswahl an Sprachen von Italienisch über Französisch, Spanisch, Deutsch, bis hin zum altgedienten Englisch.

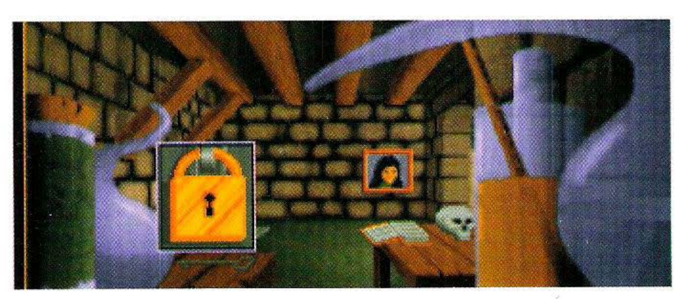
Die Legende

Wie sich aus dem Titel des Spiels einfach ableiten läßt, übernehmen Sie die Rolle des Ween, der Hauptfigur in diesem Abenteuer. In einer Unwetternacht, bei der das Donnergrollen das Ende des Königreiches der Blauen Felsen anzukündigen scheint, wartet Ohkram, Ihr Großvater, seines Zeichens Zauberer und Beschützer des Königreiches, mit seinem Besuch auf. Seine Macht war groß bis zu diesem Tag, doch die Legende sagt, daß er sie heute, drei Tage vor der großen Sonnenfinsternis, verlieren würde, da seine Kräfte verbraucht sind. Deswegen ist das Land ab diesem Zeitpunkt wieder der Gier des mächtigen Zaubers Kraal ausgesetzt, der aufgrund seiner Habsucht als gefährlichster Feind des Königreiches zu gelten hat. Einst von Ohkram besiegt und verbannt, berichten treue Freunde nun, daß er von der Schwäche des ehemals mächtigsten Zauberers unterrichtet ist, und deshalb zurückkehren wird, um als Tyrann zu herrschen. So wendet sich Ohkram in seiner Verzweiflung an seinen Enkel, im Vertrauen auf dessen Kräfte. Denn es steht geschrieben, daß am Tag der großen Sonnenfinsternis ein edles Herz drei Körner in den Revuss (die Sanduhr der Macht) legt, und so seinen Feind vernichten wird.
Sie sind also die letzte Hoffnung für das Königreich der



Der junge Zauberer Ween begibt sich digitalisiert auf die Suche nach drei Sandkörnern.





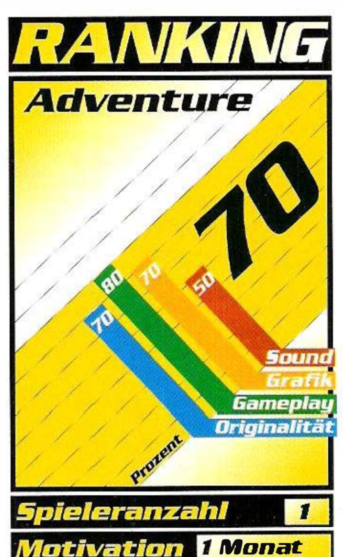


Blauen Felsen. Um die besagten Sandkörner zu erlangen, müssen Sie drei Etappen bestehen. Noch jeder einzelnen bekommen Sie ein Sandkorn. Begeben Sie sich also in den heiligen Tempel und stellen Sie sich dem großen Abenteuer. Als Fazit bleibt zu sagen, daß mit "Ween" kein Super-Knüller auf dem Markt erschienen ist.

Doch die zukunftsweisende Spielprogrammierung der Firma Coktel Vision hat sich auch hier wieder durchgesetzt. Denn solch bewegungsgerechte Animationen, wie wir sie bei diesem Spiel finden, lassen wohl den Weg zu einem neuen Standard erkennen.

Thomas Brenner





Widerrufsbelehrung: Ich kann meine Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

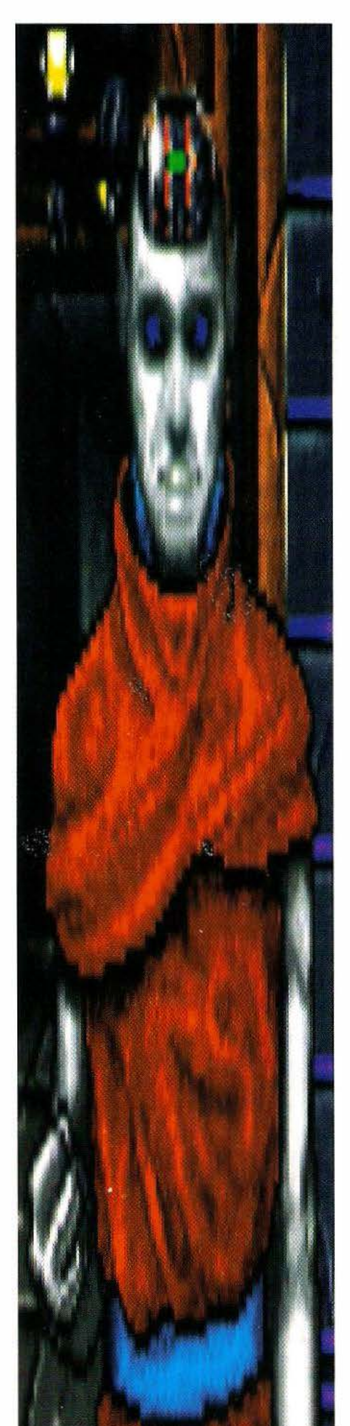




WIZARDRY VII

Crusaders of the

Die Wizardry-Serie ist neben den Spielen der Ultima-Reihe wohl die langlebigste, die für Computer erhältlich ist. Nach nunmehr elf Jahren ist mit „Crusaders of the Dark Savant" oder kurz „Crusaders" der siebte, aller Voraussicht nach aber nicht letzte Teil dieses Dauerbrenners erschienen.



Vor langer Zeit entdeckte ein genialer Wissenschaftler namens Phoonzang nach lebenslangen Studien und Nachforschungen die Kraft, die das Universum erschaffen hat. Sein Lebenstraum hatte sich zwar damit erfüllt, doch stand er nun vor einem Problem: Was wird mit dieser Macht, wenn er einmal in die astrale Ebene überwechselt. So entschied sich Phoonzang nach reiflicher Überlegung dazu, diese Kraft genannt 'Astral Dominae' gut zu verbergen. Eines Tages wäre das Universum vielleicht reif genug, die Kraft zum Wohle aller zu nutzen. Zu diesem Zwecke erschuf er einen Planeten, 'Guardia', in dessen Innerem er diese 'Astral Dominae' verbarg. Dann überzog er den Planeten mit allerlei Fallen und zahlreichen gefährlichen Bewohnern. Als Abschluß seines Werkes verbarg er den Planeten vor neugierigen Blicken aus dem Universum und verschwand auf ewig. Gerüchten zufolge durchstreift Phoonzang nun das Universum auf astraler Ebene, als einer der Götter.

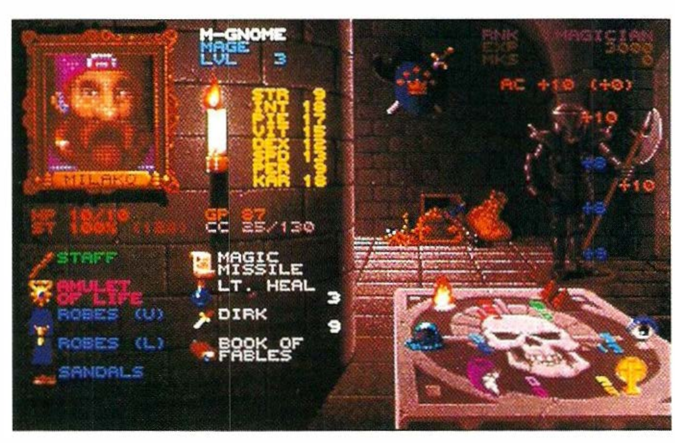
Liebliche Gesellen

Es begab sich, daß auf eben jenem Planeten ein Raumschiff nach technischem Defekt notlanden mußte. Die Neuigkeit, das Phoonzang's Planet gefunden sei, durcheilte das gesamte Universum und entfachte eine Art Goldgräberstimmung unter allen Völkern. Daß allerdings manche Zeitgenossen diese Macht mit Sicherheit nicht zum Wohle aller, sondern eher zum Wohle ihrer Schatzkammern nutzen würden, dürfte auf der Hand liegen. Ein solch finsterer Geselle ist Dark Savant, der dunkle Gelehrte, der sich schon auf dem Weg nach Guardia befindet, um die Quelle der Macht an sich zu reißen.

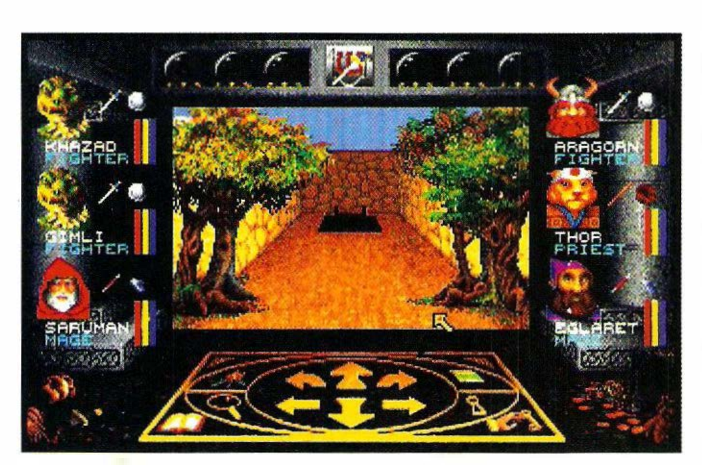
Vor dieses Vergnügen haben die Götter bekanntlich die Arbeit gesetzt, die Charaktererstellung. Hierfür stehen Ihnen elf Rassen und 14 Berufe zur Verfügung. Im Laufe der Zeit können die wackeren Recken sich in bestimmten Fähigkeiten bewähren und diese Kenntnisse erweitern. Eine sinnvolle Fähigkeit ist in diesem Zusammenhang die des Kartenzeichnens, mittels der eine Art automatischer Karte erstellt werden kann. In einem Fantasyrollenspiel darf natürlich auch die Magie nicht zu kurz kommen. Die reichhaltige Auswahl beginnt bei harmlosen Verwirrzaubern, geht über Feuerbälle, bis hin zu Todeswünschen, die bei feindlich gesinnten Individuen immer gut ankommen.

Künstliche Intelligenz?

Endlich im Spiel angelangt, finden Sie sich in einem ausgedehnten Waldgebiet wieder, in dem Sie bereits erste Erfahrungen mit den Ureinwohnern sammeln können. Neben Wäldern und Wiesen finden sich auf Guardia auch Städte, Seen und Gebirgszüge. Anders als in anderen Rollenspielen ist in Wizardry 7 nicht alles was sich bewegt als potientieller Todfeind zu betrachten. So besteht die Möglichkeit, zuerst einmal ein Gespräch mit dem jeweiligen Gegenüber zu führen, um möglicherweise nützliche Informationen zu erhalten. Auch kann es vorkommen, daß man auf jemand trifft, der mit Monstern auf Kriegsfuß steht, die von Ihnen erst kürzlich zur Schnecke gemacht wurden. Dieser Charakter wird Ihnen dann sicherlich freundlicher gegenübertreten, als wenn er ein guter Freund dieser Gruppe wäre. Es ist natürlich auch entscheidend für den Verlauf des Gesprächs, wen Sie als



Dark Savant



Gesprächsführer auswählen; eine schöne Walküre hat größere Chancen als ein potthäßlicher Zwerg das Gespräch in die gewünschte Richtung zu lenken. Überhaupt verhalten sich alle NPC's (vom Computer gesteuerte Personen bzw. Monstergruppen) reichlich intelligent. Im Verlauf des Spiels kann es durchaus passieren, das Sie aufgrund neuer Informationen in ein weit entferntes Dungeon aufbrechen und Ihnen am Eingang zum Dungeon eine andere mit Schätzen beladene Party entgegenkommt. Sämtliche NPC's agieren vollkommen unabhängig, lösen auch vorhandene Rätsel selbstständig und sind auch ansonsten durchaus intelligent, was natürlich hinderlich sein kann auf der Suche nach Informationen, die Sie zum Schrein der Macht führen sollten.

Technik top, Bedienung top

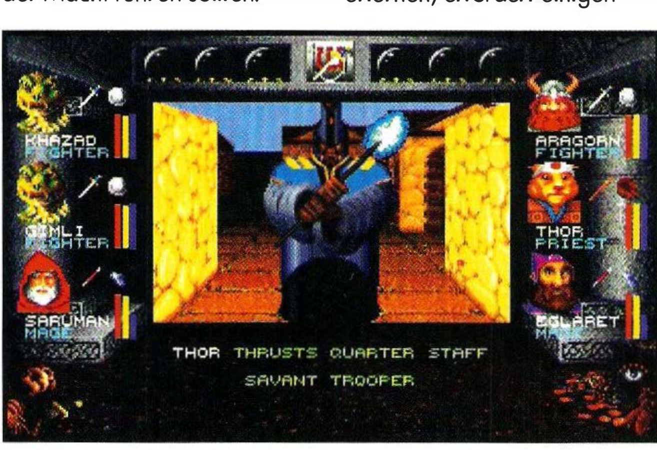
Für optische Leckerbissen ist in Form animierter 3D-Grafik reichlich gesorgt. Zwar werden die Bewegungen nicht mittels Softscrolling wie in Ultima Underworld geboten, dafür aber in besserer Qualität und das trotz des mit nur 5 MB eher geringen Platzanspruches auf Festplatte. Neben der Anzeige der momentanen Umgebung ist auch die sonstige Bildschirmaufteilung und deren grafische Ausführung sehr gut gelungen. Akustisch wird ähnlich perfektes geboten. Neben einer gut komponierten Titelmelodie finden sich allerlei Geräusche und ansprechende Soundtracks. Voraussetzung für derlei technische Perfektion sind natürlich VGA- und Soundkarte. Die Bedienung zu erlernen, erfordert einigen Aufwand und eine gehörige Portion Geduld, denn man sollte schon mindestens 5 Minuten seiner Zeit darauf verwenden, um die Steuerung vollständig zu verstehen. Das Spiel wird wahlweise mit Tastatur oder Maus gesteuert, wobei sich wie so oft eine Kombination beider Eingabemedien als optimal erweist. Nach derartigem Lob fällt es verständlicherweise schwer, noch irgendwelche Knitterstellen zu finden, die dem positiven Gesamteindruck einen Fleck auf die weiße Weste setzen. Einer ist allerdings dann doch zu finden, nämlich die leidige Geschichte mit dem Kopierschutz. Vor jedem Start muß umständlich aus dem



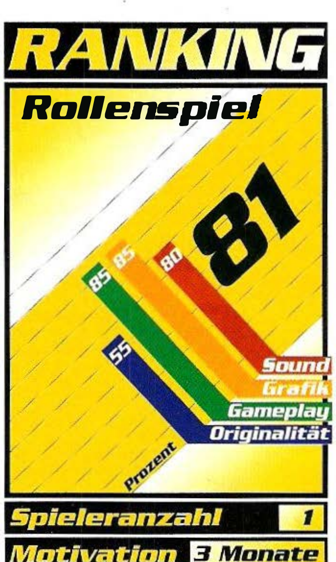
100-seitigen Player's Guide ein Wort eingeben werden, um sich so zu legitimieren. Ansonsten ein absolutes Muß für den ambitionierten Rollenspieler. Spitzengrafik, Spitzensound, angenehmer Schwierigkeitsgrad und nicht zuletzt die ausladende Hintergrundgeschichte.

Thomas Scharl ■









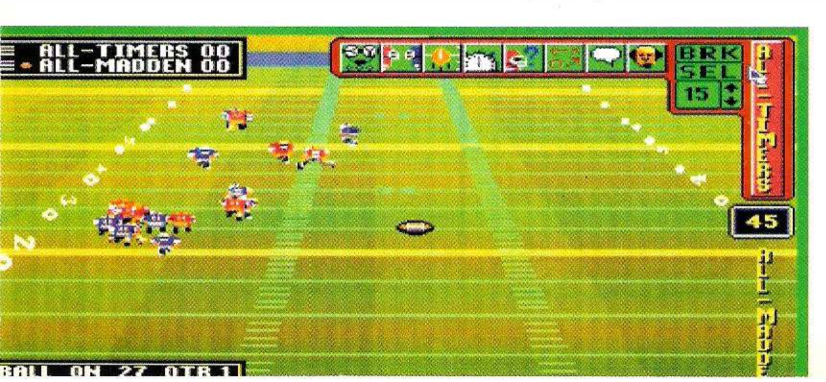
John Madden Football 2

Für Football Freaks

Traditionell haben es Simulationen der amerikanischen Nationalsportarten Baseball und American Football ziemlich schwer, sich einen Platz in den Top Ten der europäischen Verkaufscharts zu sichern. Dies liegt nicht zuletzt daran, daß viele potentielle Käufer ein langes Regelstudium scheuen, bevor der Spielspaß beginnen kann.



Nichts Überragendes bietet John Maddens Fortsetzung der Footballkunst. Da boten Andere schon mehr an Spielspaß.



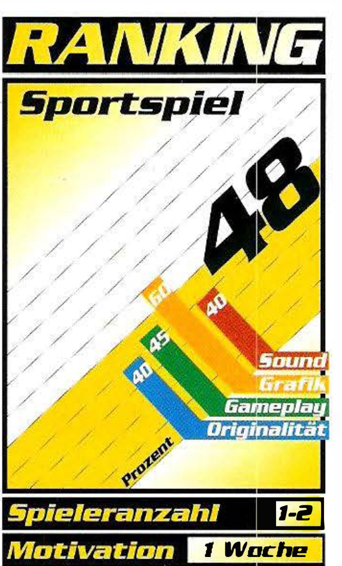
John Madden Football 2 ist in dieser Beziehung sicherlich eine besonders harte Nuß. Wollen Sie Ihr Team erfolgreich durch ein Spiel bringen, dann ist ein fundiertes Grundwissen der möglichen Spielzüge absolut unabdingbar. Andernfalls klickt man sich recht planlos durch die lediglich durch Ziffern gekennzeichneten Aufstellungen und ist ansonsten von der schieren Menge möglicher Spieltaktiken (insgesamt gut über zweihundert mögliche Aktionsvarianten!) einfach erschlagen. Leider fiel der Rest des Programms weit weniger opulent aus. Am besten gelungen ist noch die Spielfeldgrafik, besonders die 3D-Effekte sehen recht gut aus, wenngleich die Spielersprites grob und deren Animationen mager wirken. Warum die Grafik während eines Matches trotzdem von Zeit zu Zeit furchtbare Ruckelanfälle und Aussetzer bekommt, bleibt allerdings unverständlich.

Kaum Verbesserungen

Die beim Vorgänger noch hochgelobten Soundeffekte schaffen es leider auch nicht mehr, das richtige Stadionfeeling aufkommen zu lassen. Ein paar unverständliche Sprachausgaben und ein ziemlich dürftiger Applaus sind nun wirklich nicht mehr der neueste Stand der Technik. Alles in allem ist John Madden Football 2 eigentlich wirklich nur absoluten Insidern zu empfehlen, die ihren Spaß daran haben, in schier unbeschränkten Spielzugvarianten zu schwelgen und auf die eigentliche Action dieses Sportes keinen allzu großen Wert legen. Alle anderen unter Ihnen werden dem Programm wohl kaum etwas abgewinnen können.

Martin Müller ■

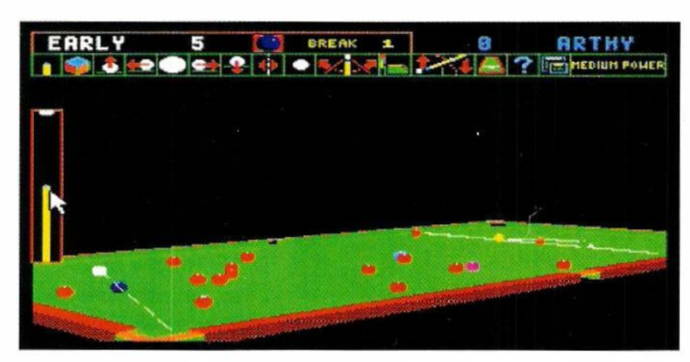




Jimmy White´s Whirlwind Snooker

Taschenspielerei

Jimmy White gehört neben Stephen Hendry und Steve Davis zu den festen Größen im internationalen Snookergeschäft. Durch seine impulsive und emotionsgeladene Spielweise zieht er die begeisterten Zuschauer immer wieder in seinen Bann.



Um dieses Spiel überhaupt in vollen Zügen genießen zu können, sollte man sich erst einmal das komplizierte Regelwerk zu Gemüte führen. Dies erweist sich allerdings als gar nicht so einfach, denn die umfangreiche Anleitung schweigt sich über diese grundlegenden Dinge vollkommen aus. Als ahnungsloser Billardneuling darf man sich von diesen kleinen Anfangsschwierigkeiten allerdings nicht abschrecken lassen, denn es besteht ja immerhin die Möglichkeit, den momentanen Wissensstand über diverse Sportsender aufzubessern...

"Whirlwind Snooker" bietet zu Anfang nur die nötigsten Optionen. So kann man als Solospieler gegen vier verschiedene Computergegner antreten, deren oberster Queueschwinger natürlich durch Jimmy White verkörpert wird. Ein Zweispielermatch kann darüberhinaus genauso ins Leben gerufen werden, wie eine kleine Trick-Shot-Meisterschaft, bei der es darum geht, möglichst sehenswerte Wunderstöße darzubieten. Diese Demonstration berherrschen aber nur die richtigen Profis perfekt, so daß man sich zunächst auf das gewöhnliche Spiel konzentrieren sollte.

Billard aus der Vogelperspektive - Ein seltenes Vergnügen

Der Tisch kann aus allen möglichen und unmöglichen Positionen unter die Lupe genommen werden. So kann man den Winkel des Spielers zur ausgewählten Kugel beliebig verändern, um sich auf diese Weise den dringend benötigten Überblick zu verschaffen. Nach einer kurzen Bedenkzeit sollte man anschließend die Kugel anvisieren, die sich am besten anspielen läßt. Jetzt noch schnell die angemessene Stoßstärke festlegen und schon kann man die weiße Spielkugel gespannt verfolgen. Sollte dieser erste Versuch nicht zum gewünschten Erfolg führen, so gilt es nun, den vermeidbaren Fehler genau zu analysieren. Habe ich die Kugel vielleicht am falschen Punkt angespielt? War der Stoß zu kräftig?

Der Profi stellt sein Können unter Beweis

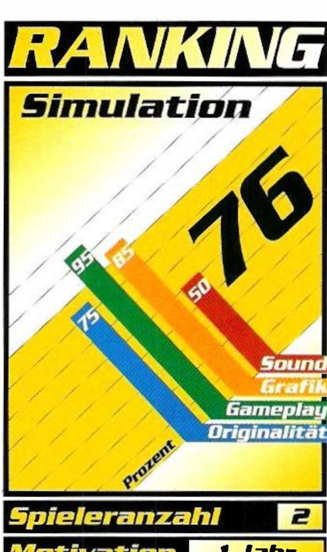
Um sein Spiel zu perfektionieren, sollte man ruhig einmal gegen den Snookerkönig Jimmy White antreten, so deprimierend es auch sein mag. Jetzt kann genau beobachtet werden, wie der dritte der aktuellen Weltrangliste den Spielball exakt auf die nächste Kugel einstellt und von dieser Position aus elegant weiterspielt. Dieser Gegner ist wirklich kaum zu schlagen!

"Jimmy White`s Whirlwind Snooker" kann in erster Linie durch seine fabelhafte Grafik überzeugen. Der Tisch scrollt in einem wahnsinnigen Tempo über den Bildschirm, so daß beim begeisterten Spieler der Eindruck geweckt wird, mitten im Geschehen zu sitzen. Die wenigen Soundeffekte klingen verblüffend gut und lassen die fehlenden Musikstücke schnell vergessen.

Fazit: "Jimmy White`s Whirlwind Snooker" macht seinem Namen alle Ehre, wirbelt es doch zielsicher auf die Festplatte und entwickelt dort einen verhängnisvollen Sog, dem man sich nur schwer entziehen kann. In Sachen Spielbarkeit hätte diese Simulation bestimmt 147 Punkte verdient (höchstes Break im Snooker!)

Oliver Menne ■





VISION

Software Spot

Software als Werbeträger - spätestens seit Push Over hat dieses Marketingkonzept auch in der professionellen Entertainmentindustrie seine Spuren hinterlassen. Jetzt präsentiert die Landesbausparkasse Münster mit VISION ein Science-Fiction Adventure, das sich gegen herkömmliche Adventures durch Grafik und Gameplay durchsetzen soll.

Wir schreiben das Jahr 2022. Da die Menschheit in den letzten 30 Jahren nicht mit der Zerstörung der Umwelt auf den Kontinenten aufhörte, begaben sich einige Idealisten auf die Suche nach neuem Lebensraum.
Einer von ihnen, Mr. Rockfellow, verwirklichte seinen Traum von der autarken, schwimmenden Stadt in der Südsee - dem Rockfellow Tower. Genau wie bereits die Nautilus des Kapitän Nemo, ist diese Stadt fast völlig von der übrigen Welt abgeschnitten und versorgt sich nur mit dem, was ihr das Meer bietet. Durch diese einzigartige Konzeption wurde der Rockfellow Tower zu einem Anlaufpunkt junger alternativer Menschen, die ihre Zukunft und Ideen dem Tower und seinem mythenumwobenen Erbauer widmeten. Doch obwohl der Einreise ein unglaublich strenger Test vorausgeht (auch der Spieler muß diesen bestehen), gibt es im Tower auch schwarze Schafe. Einer der engsten Mitarbeiter Mr. Rockfellows, ein Sizilianer, will die Macht über den Tower an sich reißen. Mit Hilfe von Androiden sabotiert er die Stadt und entführt schließlich sogar Mr. Rockfellow.

Kurzweilige Lebensart

Der Spieler hat nun die Aufgabe Mr. Rockfellow, den Tower und diese heile Welt zu retten.



Ein werbetechnisches Glanzstück für die Landesbausparkasse Münster lieferte Rainbow Arts ab.

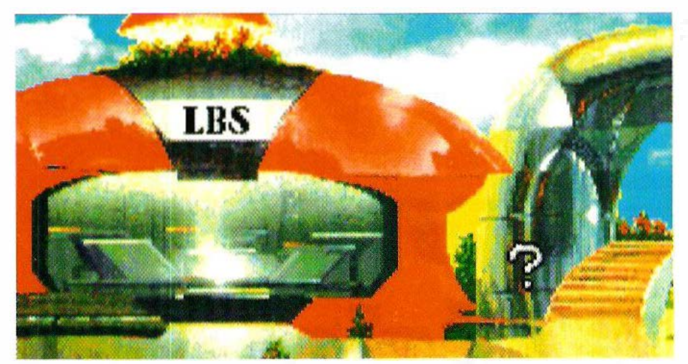




Doch an erster Stelle steht, neben der Erforschung des gigantischen Bauwerks, das Knüpfen von Kontakten mit den vielen Stadtbewohnern und das Erlernen dieser alternativen Lebensart. Wie auch im wirklichen Leben braucht man für die ersten Schritte gute Freunde mit ihren Ratschlägen. Diese findet man (natürlich) bei der LBS-Filiale des Rockfellow Towers. Dort erhält man Ratschläge zu den Finanzen und zur Wohnungs- und Arbeitssuche. Mit etwas Geld auf der Kreditkarte kann man dann das Leben im Rockfellow Tower genießen: Die Spielhalle besuchen, ein oder zwei Algenburger verdrücken, eine Verabredung in der Bar versäumen und, und, und. Die Gefahr der Vereinsamung besteht kaum, da einem ständig Leute über den Weg laufen, die gerne mal mit einem Neuling plaudern oder die letzten Gerüchte verbreiten. Wem diese Gespräche zu geistlos sind, der findet im Aufzug immer ein offenes Ohr. Ob man telefonieren will, die Garage sucht, einen Lösungshinweis benötigt oder die Stadtkarte einsehen will, der Aufzug im Jahr 2022 hilft einem immer weiter.

Viel Spiel für wenig Geld

Der Spieler erlebt das gesamte Spiel aus eigener Sicht, so wird der Eindruck erweckt, man nehme selbst direkt am Geschehen teil, anstatt eine Spielfigur durch die Gänge zu



Neue Bausparverträge können Sie in dieser futuristischen Bankfiliale nicht abschließen.

dirigieren. Auch die völlige Handlungsfreiheit erhöht die Motivation, hat man erst mal genug Rätsel gelöst, geht man in die Rockfellow-Spielhalle und spielt Spielhallenklassiker wie Space Invaders, Pac-Man, Tetris oder Blockout. Durch die vielfältigen Möglichkeiten mit den anderen Stadtbewohnern in Kontakt zu treten und das Spiel zu gestalten, hat Vision auch nach der Lösung noch einen hohen Unterhaltungswert. Die vielfältigen, leider nur für Soundkartenbesitzer hörbaren Sounds sind durchweg gelungen. Mal schräg und blechern, mal sanft und harmonisch ist die Hintergrundmusik der jeweiligen Situation gut angepaßt und vermittelt viel Atmosphäre. Auch die Grafik ist vom allerfeinsten und zeigt die Liebe der Programmierer zum Detail. Die meisten Bilder wurden von Airbrush-Vorlagen eingescannt und viele Bilder und kleine Filmchen sind digitalisierte Videoaufnahmen. Die teilweise sehr großen Szenenbilder scrollen sanft über den Bildschirm, leider wird aber nicht die volle VGA-Auflösung zur Darstellung verwendet. Gesteuert wird das Spiel im allgemeinen mit der Maus, nur einige der "Spiele im Spiel" verlangen Tastatursteuerung. Wer keinen Schreibtischnager besitzt, kann sich auch der Cursortasten bedienen, dies ist auf Dauer aber sehr mühsam.

Wem die vielen für Adventurespiele üblichen Notizzettel und selbstgefertigten Landkarten ein Greuel sind, dem bietet Vision ein eingebautes, jederzeit abrufbares Notizbuch und im Spiel verteilte Stadtkarten an. Mit Vision präsentiert Softgold ein wirklich gutes Adventurespiel, das lange Zeit motiviert und in limitierter Erstauflage ab Ende Oktober in den LBS-Filialen in Nordrhein-Westfalen zu haben ist. Ab Dezember ist es dann bundesweit im Software-Handel.

Harald Wagner ■





CARMEN SANDIEGO, USA, DELUXE EDITION

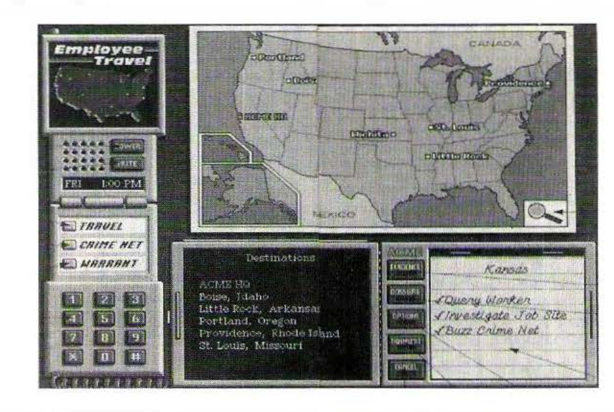
Wo ist sie?

Eine elektronische Sightseeing-Tour durch die Vereinigten Staaten mit einer detektivischen Aufgabenstellung.

Die Dame leitet eine Verbrecherorganisation, die es sich diesmal zur Aufgabe gemacht hat, Amerika auszurauben. Es handelt sich hierbei keineswegs um normale Verbrecher, nein, hier werden Staudämme und ganze Football-Stadien entwendet.Ein Reiseführer über die USA wird mitgeliefert, mittels dem die Hinweise, die zur Aufklärung des Verbrechens führen, entschlüsselt werden können. So muß zuerst die Identität und dann der Aufenthaltsort ermittelt werden. Für Abwechslung ist gesorgt, denn es werden 80 knifflige Verbrechen mitgeliefert.

Grafik und Sound: Deluxe

Technisch wird nur vom Feinsten geboten, so z. B. über 50 digitalisierte Photos von Landschaften oder Denkmälern. Außerdem laufen ständig gut animierte und witzig gestaltete Animationen, z. B. eine heiße Verfolgungsjagd, ab. Akustisch erklingen neben einer guten Hintergrundmusik auch verschiedene digitalisierte Sprachausgaben. **Thomas Scharl** ■







SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK

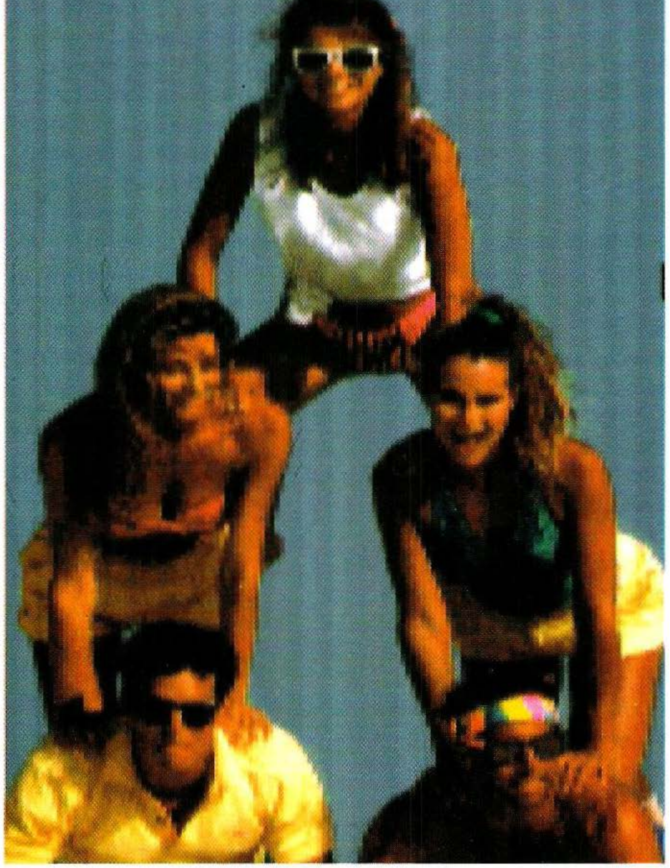
Sommer, Sonne, Spaß und Mädchen

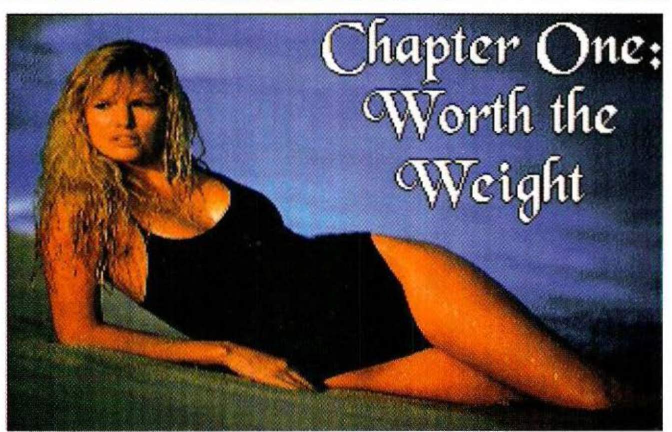
Für all diejenigen, die den Winter aus geldtechnischen Gründen im kalten und ungemütlichen Deutschland verbringen müssen, kommt Legend's neues Spiel gerade richtig.

In einem fernen Land, genannt Peloria, lebt Ernie Eaglebeak, der mittels Ihrer Hilfe die Unbillen im Leben eines jungen Magiers zu meistern sucht. Mit der Identität dieses Jungen ist es Ihre Aufgabe, den bevorstehenden Ereignissen Herr zu werden. Abgesehen davon, daß in Peloria Magie an jeder Ecke in der einen oder anderen Form anzutreffen ist, sollte dies für Sie kein Problem darstellen.

Historie

Alles begann in 'Sorcerers get all the Girls', dem ersten Teil dieser Trilogie, als Ernie beschloß, die Zaubererakademie zu besuchen. Auschlaggebend für diesen Entschluß zeichnete die schöne Nachbarin Lola Tigerbelly, die Ernie zu beeindrucken suchte. Um die schöne Nachbarin auf sich aufmerksam zu machen, ging Ernie größte Wagnisse ein. Auf einem Surfboard überquerte er einen Ozean und durchstreifte fremde Landstriche, um schließlich seine Herzdame zu erobern.

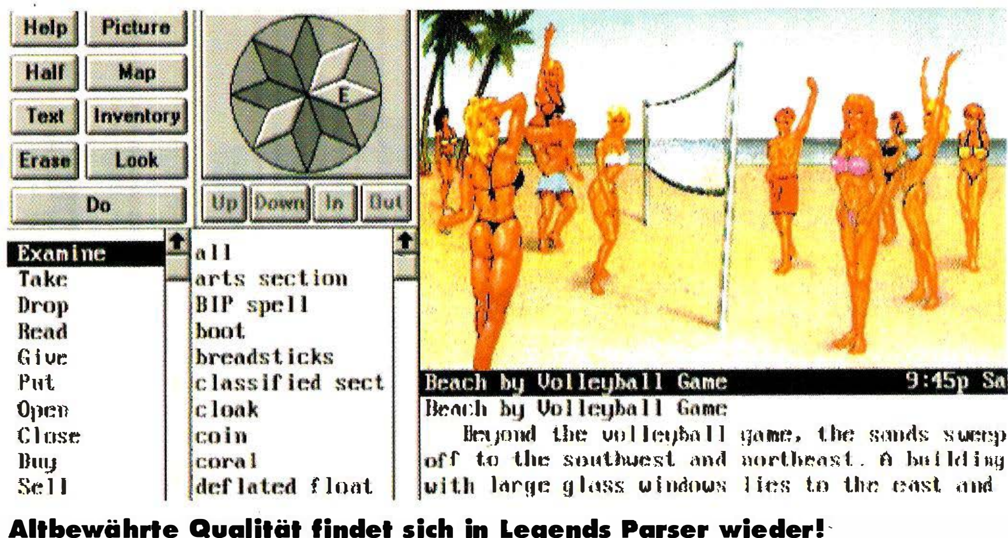




Einige Zeit später dann, auf der Akademie in 'The Sorcerer's Appliance', hatte Ernie einige verzwickte Rätsel zu lösen.Leider hegte der Präsident der Universität eine gewisse Abneigung gegen unseren Helden, dessen Suche noch großen magischen Geheimnissen dadurch sichtlich erschwert wurde. Letztlich jedoch erhob er sich wie Phoenix aus der Asche und wurde zum Helden des Campus.

Spaß muß sein

Im nun vorliegenden Teil III der Spellcasting-Reihe 'Spring Break', steht der Frühling vor der Tür. Alles beginnt am Strand, an dem unser Held auf eine üppige Blondine trifft, die ihn sogleich verführt. Als es dann im Hotelzimmer zur Sache geht, erwacht Ernie unsanft aus dem schönsten Traum seines bisherigen Lebens. In die Realität zurückgekehrt, ist es an Ernie in seiner verantwortungsvollen Funktion als Meister des fliegenden Teppichs mittels dieses Teppiches sich und seine Studienkollegen nach Fort Naughtytail zu befördern, um fern der Bücher und der Mensa eine Woche Urlaub zu machen.
Wie der Name schon erahnen läßt, ist in dieser Stadt bzw. an deren Stränden so einiges nicht ganz jugendfrei. Selbstverständlich wird die Stadt auch von Studenten anderer Unis gerne aufgesucht, um dem Streß der magischen Studien zu entfliehen. Natürlich entstehen am Strand Rivalitäten zwischen den Angehörigen der verschiedenen Gruppen um die schönsten Liegeplätze und um die schönsten Mädchen, von denen es reichlich am Strand zu bewundern gibt. Um diese Unstimmigkei-



Altbewährte Qualität findet sich in Legends Parser wieder!

ten zu klären, werden allerlei Wettbewerbe sowohl magischer als auch 'normaler' Natur ausgetragen, an denen Ernie natürlich auch teilnimmt. Sie werden z.B. von einigen jungen Männern, die alle aussehen als wären sie von Arnold Schwarzenegger geklont, zu einem Gewichthebewettbewerb aufgefordert. Da Ernie allerdings eher ein etwas kümmerlicher Zeitgenosse ist, muß er zu einem kleinen Zaubertrick greifen, um die Chancengleichheit wiederherzustellen. Außerdem gilt es die Umgebung rund um diesen gastlichen Ort zu erkunden. So findet Ernie beispielsweise am Fuß einer Klippe eine Schatztruhe, die von einer giftigen Qualle eifersüchtig bewacht wird, und es gilt sie zu verscheuchen. Alles in allem also eine ganz normale Woche der Ruhe und Entspannung mit einigen Freunden.

Digitalisierte Haut

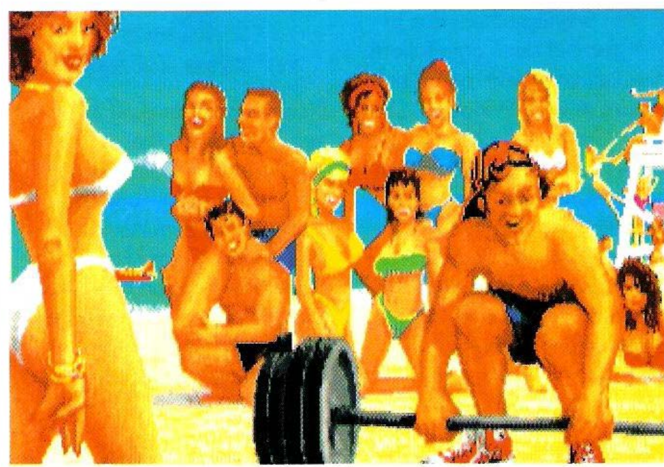
War es bisher üblich, daß Spiele VGA-Grafik unterstützten, so geht Spellcasting 301 einen Schritt weiter. Neben VGA und EGA wird nämlich auf allen VESA-kompatiblen VGA-Karten (und einigen anderen, z.B. Karten, die mit einem ET4000 bestückt sind) eine Auflösung von 800 x 600 geboten. So ist neben einem angenehmen, da gut lesbarem Schriftbild, und vielen digitalisierten und gemalten Grafiken ein sehr gutes optisches Erscheinungsbild gelungen. An Digi-Grafiken gibt es viele Bikinischönheiten (was sonst) zu bewundern, die allesamt mehr oder minder bekleidet am Strand herumliegen, und nur darauf warten, von Ihnen angemacht zu werden. Was an gezeichneten Bildern auf die Festplatte gepackt wurde, ist natürlich um keinen Deut schlechter, im Gegenteil: Teilweise muß man schon genau hinsehen um festzustellen, ob es sich nicht doch um ein digitalisiertes Photo handelt. Auch Ihre Ohren kommen dank einer guten Sounduntermalung auf ihre Kosten. Neben einer eingängigen, situationsabhängig unterschiedlichen Hintergrundmusik in Gassenhauermanier, die zum Mitsummen gut geeignet ist, erklingen vielerlei digitalisierte Geräusche in einwandfreier Qualität.

Steve, der Künstler

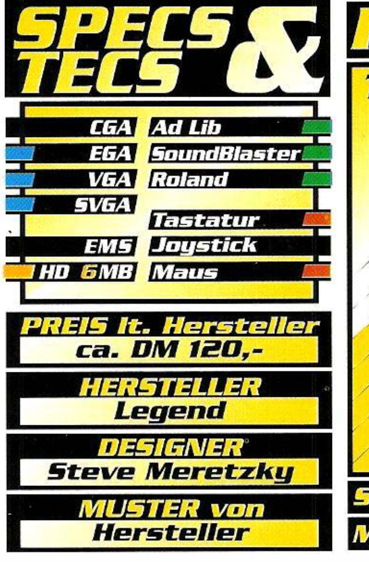
Der Dank für dieses Spiel gebührt keinem Geringeren als Steve Meretzky, der schon viele Adventures dieser Güteklasse auf seinem Konto stehen hat. So z.B. vor längerer Zeit, damals noch unter dem Infocom-Label, 'The Hitchhiker's Guide to the Galaxy' oder 'Leather Goddesses of Phobos 1', die zum Besten gehören, was es an Textadventures zu kaufen gibt. Der Parser von 'Spellcasting 301' reicht zwar nicht an die Güte des damaligen Infocomparsers heran, der ja praktisch mit allem, was man ihm vorsetzte noch etwas anfangen konnte, aber er ist trotzdem ein gutes Teil Software mit dem es sich herorragend spielen läßt.

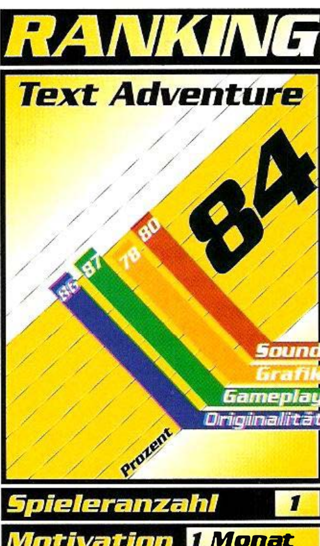
Mit 'Spring Break' auf der heimischen Fesplatte jedenfalls erübrigt sich ein teurer Flug in den Süden, denn Strandspiele können Sie hier auch auf dem heimischen Bildschirm erleben. Ein Vorteil dabei ist allerdings, daß man sich weder einen Sonnenbrand holt und sich dem Ozonloch aussetzt und keine (je nachdem) Hand- bzw. Lippenstiftabdrücke im Gesicht davonträgt, wenn man mit einer Strandschönheit anbandelt. Die Bräune kommt von alleine durch die intensive Bestrahlung durch die Bildröhre des Monitors. Wem also aus monetären Gründen ein Südseeaufenthalt verwehrt ist, der hat mit diesem Adventure eine preisgünstige Alternative.

Thomas Scharl ■



Wenn Sie Ernies Status kennen, wissen Sie, was auf ihn zukommt

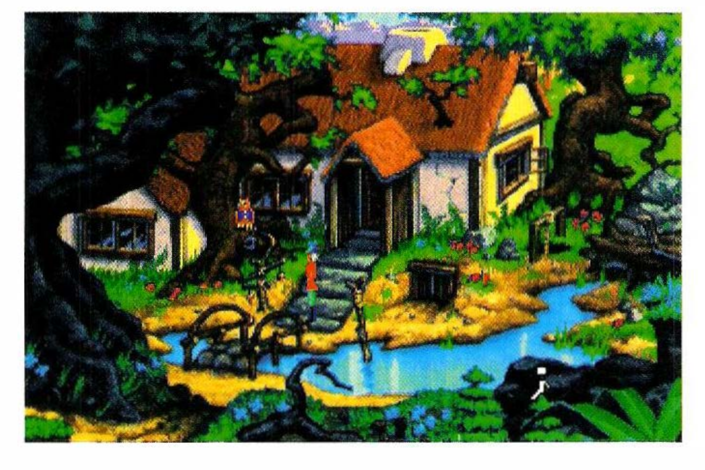




Sierra Award Winners

Ausgezeichnet

Mit zweifelhaften Spielesammlungen zeigten uns viele Firmen in der Vergangenheit, daß sie mit "günstigen Sammelpacks" oft nur schnelles Geld machen wollten. Sierra zeigt, daß es auch anders geht.



KING'S QUEST 5

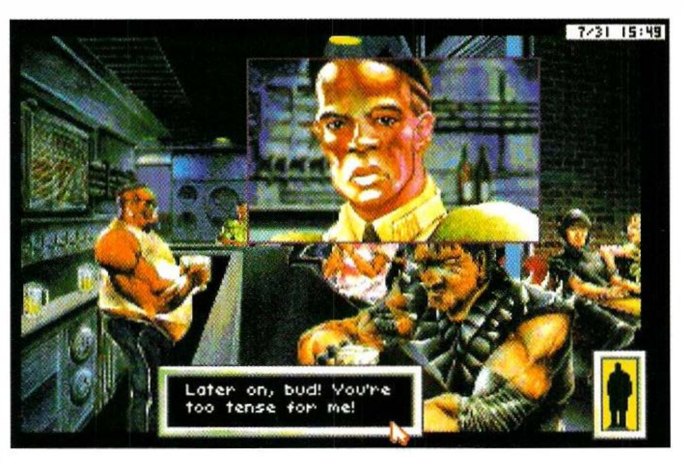
Ein Schnäppchen, das in der Flut der Compilations fast untergeht, nennt sich "Sierra Award Winners". Die drei "Gewinner" zählen auch tatsächlich zur Crème der jüngeren PC-Spiele. Alle drei bieten dem Käufer zeitgemäße VGA-Grafik und Soundkartenunterstützung - was eigentlich auch kein Wunder ist, da die Erstveröffentlichungen kaum länger als ein Jahr zurückliegen.

King's Quest 5

Im fünften Teil der Fantasy-Saga um den tapferen König Graham, wird der Spieler auf die Suche nach Grahams entführter Familie geschickt. Wem der Sinn nach mittelalterlicher Spielatmosphäre und allerlei Zauberei steht, wird mit dem Adventure auf jeden Fall seine Freude haben. Die Grafiken sind größtenteils animiert und könnten für ein Fantasy-Spiel dieser Kategorie kaum besser sein. Die Steuerung erfolgt allein über Maus oder Joystick, Texteingaben sind nicht mehr nötig. Leider stehen in den zahlreichen Gesprächen, die der Spieler führen muß, keine verschiedenen Sätze zur Auswahl, was den Spielspaß im Vergleich zu anderen Sierra-Adventures etwas trübt. Trotzdem bleibt King's Quest ein guter Tip. Wer von Ihnen mit edelmütigen Prinzen nur wenig anfangen kann, könnte vielleicht im nächsten Spiel sein Glück finden

Rise of the Dragon

Noch animierter ging es bis zum Erscheinen dieses düsteren Science-Fiction- Adventures einfach nicht - bewegte Grafiken bis zum Abwinken. Aus diesem Grund kann sich Rise of the Dragon rein grafisch auch noch mit jeder Neuerscheinung messen. Handlungsmäßig geht es dabei etwas "tougher" zu, was dem Spiel seinerzeit schließlich den Aufkleber "Enthält für Erwachsene bestimmte Themen und Ausdrücke" einbrachte. Sie schlüpfen in die Rolle des suspendierten Polizeibeamten und Gelegenheitsschnüfflers William "Blade" Hunter in Los Angeles. Man schreibt das Jahr 2053, die Welt befindet sich mitten in einer Zeit des Zerfalls. Überaus passend in das Szenario eingebettet ist auch die Handlung: Drogen und Korruption - zwei Worte die ahnen lassen, daß es sich nicht gerade um die leichteste Kost handelt. Für Adventure Profis ist des Spiel keine besondere Herausforderung, denn auch ein unerfahrener Spieler hat das Grafikspektakel an zwei bis drei Abenden gelöst. Als Dauerbeschäftigung ungeeignet, aber als interaktiver Spielfilm ein Erlebnis.



RISE OF THE DRAGON

Red Baron

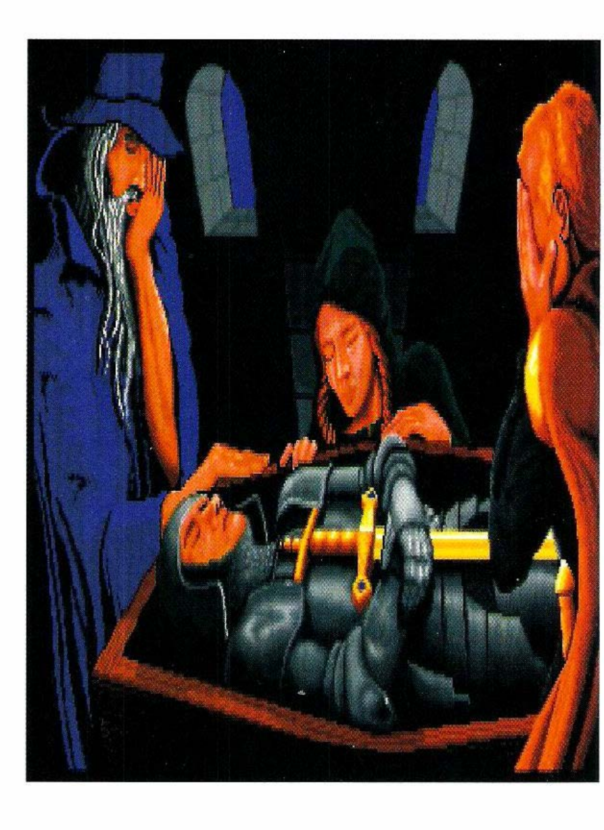
Über den Flugsimulator um Baron Manfred von Richthofen, gab es seinerzeit die verschiedensten Meinungen. Für den Spieler, der einen unterhaltsamen Dogfight mit schneller Grafik einer allzu detailgetreuen Flugsimulation vorzieht, kann man Red Baron als die Perle in der Sammlung bezeichnen. Je nach Ambition, können Sie eine historische Karriere starten, sich mit einem berühmten Fliegerass messen oder einfach nur ein paar feindliche Aufklärungsballons zerschießen. Von etlichen verschiedenen Flugzeugtypen, bis zum Flugschreiber mit Videorecorder wurde an alles gedacht.

Thomas Borovskis ■



Paladin 2

Glanzloser Held

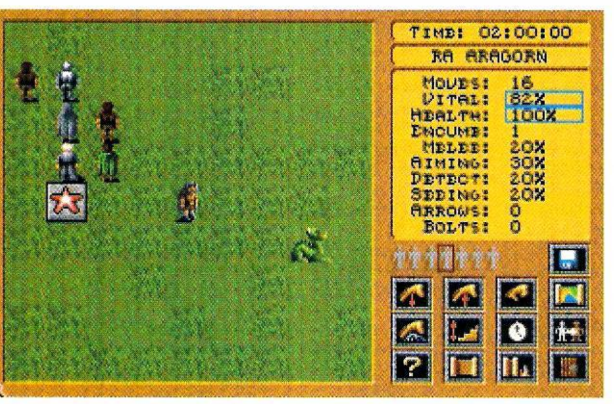


Dieses Spiel ist zweifellos nur für Strategie-Freaks der hartknäckigsten Sorte geeignet, denn selbst Liebhabern kniffliger Probleme kann es passieren, daß sie nach ein paar Stunden absolut entnervt aufgeben müssen.

Das Leben eines Paladins ist äußerst mühselig, ständig muß er gute Taten verrichten und bekommt höchstens ein kleines "Dankeschön" dafür. Aber was bürdet man sich nicht alles für unendlichen Ruhm und einen Platz in den Geschichten der Barden auf?! Erste Regel für jeden Paladin: Es bleibt keine Geheimtür unentdeckt, kein Schloß ungeöffnet und kein Gegner ungeschlagen!

Die Helferlein

Natürlich ist ein Paladin alles andere als eine Ein-Mann-Armee. Also braucht er gute Freunde, die ihn unterstützen. Dazu gehören die trickreichen Magier, die zwar im Handgemenge keine Chance hoben, dafür mit ihren magischen Fähigkeiten so manches Monster vernichten oder unschädlich machen. Eine größere Gruppe Schwertkämpfer wird Sie immer begleiten, in der Schlacht tragen sie die Hauptlast und außerdem dienen sie als Bodyguards, denn sobald der Paladin das Zeitliche segnet, gilt das Spiel als verloren. Ranger und Diebe setzt man am besten als Rückendeckung oder an den Flanken ein, durch ihre leichtere Rüstung sind sie nämlich viel beweglicher und können auf unerwartete Züge des Computers besser reagieren. Darüberhinaus verstehen sie sich recht gut mit dem Umgang von Fernwaffen, dabei sollte man jedoch darauf achten, Pfeile und Bolzen möglichst selten und nur in Notfällen einzusetzen, der Vorrat reicht schließlich nicht ewig.

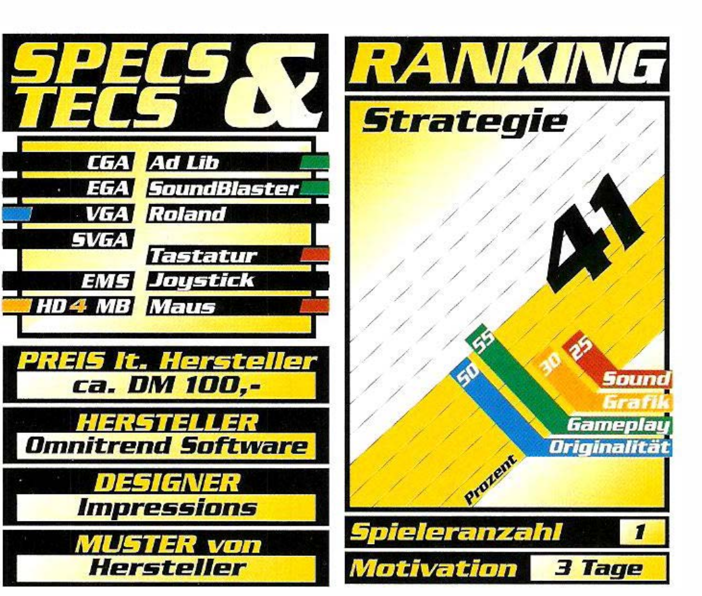


Während der einzelnen Abenteuer sollte man immer auf der Hut sein und einen geeigneten Schlachtplan ausarbeiten. Im offenem Feld ist es noch relativ einfach, man schleicht sich von allen Seiten heran, greift entschlossen an und zieht sich anschließend wieder zurück. Bei mehreren Gegnern kann man noch versuchen ein einzelnes Monster zu separieren, so daß man sie noch und noch alle in die ewigen Jagdgründe schickt, ohne aber jemals auf den immensen Vorteil der zahlenmäßigen Überlegenheit zu verzichten. In den Gängen dunkler Verließe kommt es eher auf die richtige Marschreihenfolge an, in jedem Fall sind jedoch Kenntnisse über das jeweilige Szenario lebenswichtig, d.h. man benötigt meistens mehrere Anläufe, bis man weiß, wie man vorzugehen hat.

Startegische Einöde

Programmtechnisch läßt Paladin II wirklich einiges zu wünschen übrig. Abwechslungsreiche Hintergrundsmusik wäre sowieso nicht so wichtig, aber für öde FX, die olles andere als begeistern, gibt es keine Entschuldigung. Ähnlich verhält es sich mit der Grafik, bei einem Strategiespiel verlangt man in der Beziehung nun wirklich nicht viel! Die äußerst hohe Schwierigkeit dürfte selbst Könnern in diesem Genre einen Dämpfer verpassen, aber es besteht die Möglichkeit eigene Szenarios zu entwickeln, um sich so langsam an das Spiel zu gewöhnen.

Alexander Geltenpoth ■



Risky Woods

Auf dunklen Pfaden

Wieder einmal ist das Gute dem Bösen unterlegen und die Existenz einer Welt hängt am seidenen Faden.

Bei seiner Durchquerung der "Risky Woods" hat die Spielfigur, der junge Recke Rohan, das Böse und seine Handlanger zu besiegen. Diesmal heißt der oder das Übel Draxos. Durch ihn wurden die Monks, die Bewahrer des Wissens und der Weisheit des Landstriches, der "Lost Land" genannt wird, allesamt in Stein verwandelt. Die Befreiung dieser Monks ist das Hauptziel des Spieles, nur wenn alle aus ihrer Versteinerung befreit sind kann wieder Ruhe und Frieden einkehren



Spielaufbau, Grafik, Spielverhalten und teilweise sogar der Sound erinnern dabei verdächtig an den Klassiker "Gods". Wie in Gods bewegt sich der Held Rohan durch die Landschaft, sammelt Gegenstände ein, zerstört Türen und Absperrungen, wirft mit Messern um sich und killt damit skelettähnliche Gestalten und Flugsaurier, die ihm Böses wollen. Von Zeit zu Zeit findet er einen Schlüssel oder Fragmente davon, die sich dann automatisch zu Schlüsseln zusammenbauen. Mit diesen Schlüsseln lassen sich die Eye Doors öffnen und geben den Weg in einen neuen Spielabschnitt frei.

Göttliche Verwandschaft

Diese Schlüssel erfüllen aber nicht nur ihre eigentliche Funktion, sondern dienen auch noch als Waffe. Werden die Feinde zuviel, dann kann der Spieler unter Verlust eines Schlüssels alle Feinde auf dem Bildschirm auf einmal vernichten. Trifft er auf einen versteinerten Monk, so muß er die Statue so lange mit seinen Waffen bearbeiten bis die steinerne Hülle nachgibt und der Monk in die Freiheit entschwebt. Getötete Monster hinterlassen Geldstücke, die eingesammelt werden sollten. Irgendwo in jedem Level existiert eine Art Waffengeschäft, bei dem gegen das gesammelte Geld verschiedene Waffen oder Energievorräte eingekauft werden können. Am Ende eines Levels wartet ein Wächter, der ziemlich zäh ist und nur nach Besuch des Waffengeschäfts besiegt werden kann. Ab und zu tauchen auch geheimnisvolle Schatzkisten auf, die durch Waffengewalt geöffnet werden können. In ihnen befinden sich einige nützliche, aber auch ein paar unheilvolle Gegenstände.

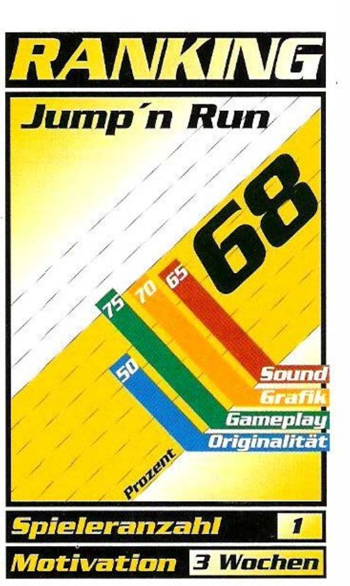
Kurzweilige Unterhaltung

Neben zusätzlichen Waffen und Energie gibt es auch Totenköpfe, die die Welt auf den Kopf stellen oder Tränke, die in Schlaf versetzen und Zeit rauben. Über Energie, Waffen und Gesundheitszustand des Spielers informieren Symbole am unteren Bildschirmrand. Zwölf verschiedene Level müssen jeweils in einer bestimmten Zeit überwunden werden, sonst müssen Sie wieder von vorne beginnen, was natürlich ärgerlich ist. Die gut gezeichnete und schnelle Grafik und viele verschiedene Musikstücke lassen so schnell keine Langeweile aufkommen und versprechen viel Spielspaß.

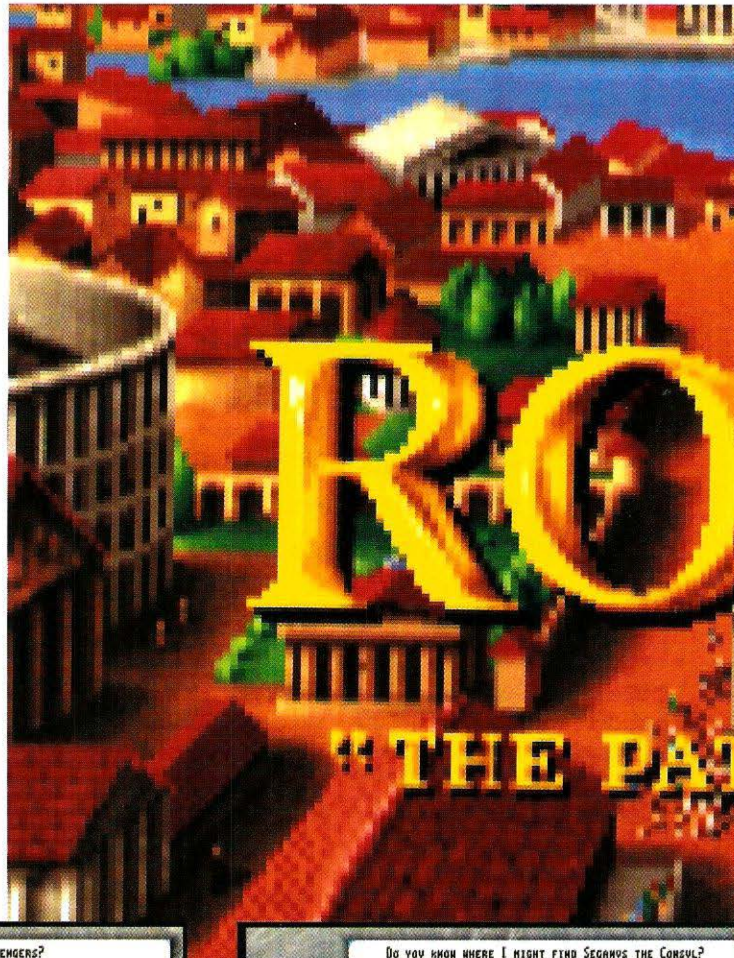
Grafisch und spieltechnisch solide Kost bietet Risky Woods. Für Freunde des Genre sicherlich eine willkommene Abwechslung zu GODS.

Markus Gurnig ■





Ein Adventure mit strategischen Elementen wird in diesen Tagen von Millennium erscheinen. Wer hinter dem Namen bereits ein paar langweilige Geschichtsstunden am PC befürchtet, kann beruhigt sein, denn es fehlt dem Spiel weder an Witz noch an Grafik.



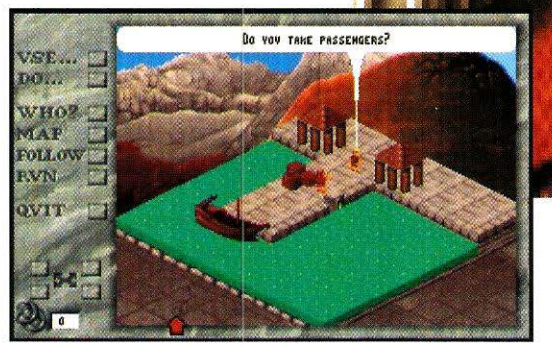
Auf den ersten Blick wird man "Rome AD 92" wahrscheinlich nicht für das halten, was es nach Absicht seiner Designer sein soll: Ein kurzweiliges und witziges Adventure mittleren Schwierigkeitsgrades. Sowohl der historische Hintergrund, als auch die populous-ähnliche Bedienoberfläche haben nämlich mehr Ähnlichkeit mit einem der üblichen Strategiespiele. Ziel des Spiels ist es, im alten Rom des ersten Jahrhunderts eine ziemlich steile Karriere hinter sich zu bringen und vom einfachen Sklaven bis zum Herrscher über das römische Reich aufzusteigen.

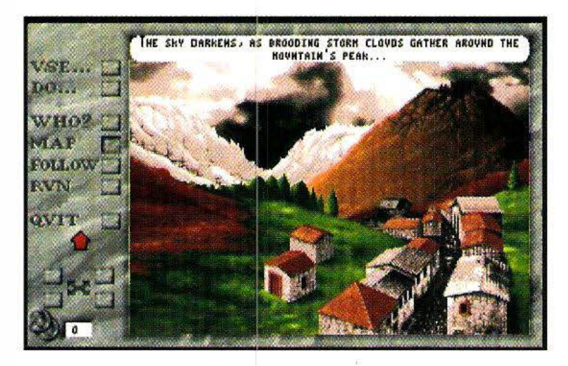
Freunde, Römer und Mitbürger

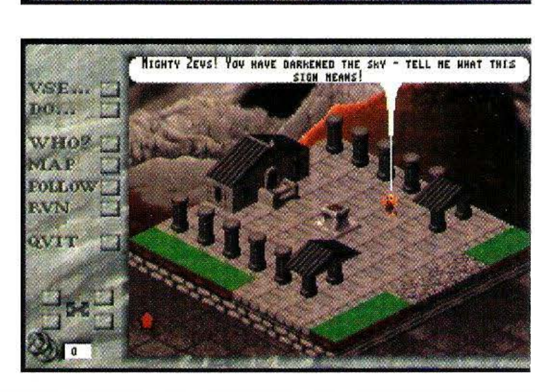
Das ganze Spiel gliedert sich in sechs Levels, die sich auf vier verschiedene Orte verteilen (Herculaneum, Britannien, Ägypten und dreimal Rom selbst). Jeder Level verfügt über eine eigene Übersichtskarte, die dem Spieler die Orientierung und das Reisen über längere Strecken erleichtert.
Mit einer persönlichen Note seines Herrn, die der Sklave Hektor dem Konsul Megadrivus überbringen soll, findet der Spieler seinen Einstieg in das Abenteuer. Über eine leicht eingängige Maussteuerung, kann man Hektor durch die Straßen Herculaneums (ein italienisches Dorf am Fuß des Vesuv) dirigieren. Kreuzende Passanten können höflich nach dem Weg befragt werden und geben auch gerne Auskunft darüber, wo denn das Haus des Konsuls zu finden ist; höflich muß Hektor in dieser Spielphase allerdings noch bleiben, denn als einfacher Sklave handelt er sich von den Freunden, Römern und Mitbürgern schnell ein paar Backpfeifen ein.

Rom!

Hat Hektor den Konsul erst einmal ausfindig gemacht, bekommt er dort ganze drei Sesterzen Trinkgeld, was ihn natürlich überaus freut, aber ebenso verdächtig vorkommt, da der Konsul nach Erhalt der Nachricht allzu plötzlich nach Rom abreisen muß. Durch die drei Sesterzen kommt auch ein Wunschtraum des Sklaven plötzlich in greifbare Nähe: Rom! Für die Schiffspassage würde das Geld genau reichen, aber ein Sklave darf seinen Herrn natürlich nicht einfach so verlassen. Es gilt also, sein Aussehen zu verändern.







Sehr lebensnah wird in Millenniums neuem Werk die Karriereleiter im Römischen Reich veranschaulicht. Doch die Toga eines Imperators scheint unerreichbar.

Wer eine römische Toga sucht, sollte vielleicht bei den örtlichen Thermen sein Glück versuchen: Einem badenden Bürger die Toga weggeschnappt und gerannt wie der Teufel, und schon wird Hektor im neuen Gewand von allen als "Mitbürger" angesprochen.

Der Grundstein der Karriere

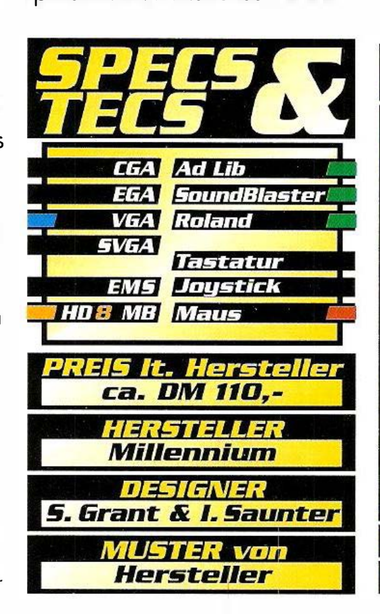
In Rom angekommen, kann Hektor etwas mehr über den Konsul Megadrivus herausfinden, als der sich nämlich mit etwas zwielichtigen Gestalten zu geheimen Besprechungen trifft. Hektor möchte seinen Verdacht, der mit einem geplanten Attentat auf den Kaiser, genau im Schwarzen liegt, dem bedrohten Kaiser natürlich mitteilen. Das Bestechungsgeld, das Hektor benötigt, um in den Kaiserpalast zu kommen, muß er sich aber in kürzester Zeit verdienen. Möglichkeiten dafür gibt es genug: Würfelspiele, Sklavenkämpfe in der Arena. Hat er den Kaiser erst einmal erfolgreich gewarnt, ist der Grundstein für seine Karriere bereits gelegt, denn jetzt gehört Hektor zu den Vertrauten des Kaisers, und für solche Männer gibt es im römischen Reich viele Aufstiegschancen...

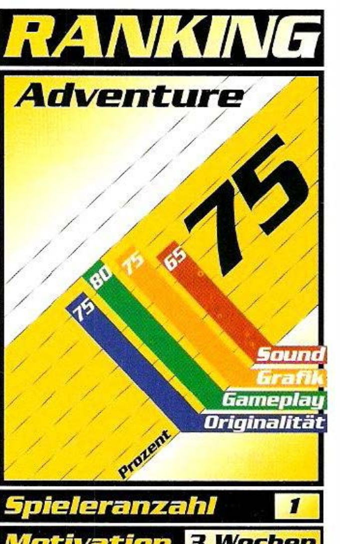
Untypisches

Für ein Strategie- oder Rollenspiel wäre die grafische Spieloberfläche mit der 3D-Schrägansicht absolut nichts Neues, für ein Grafikadventure ist diese Darstellung aber mal "etwas ganz anderes". Im Bildausschnitt herrscht stetige Bewegung und jedes der Männchen hat seinen eigenen Willen. Durch Anklicken kann man jeden Passanten in ein Gespräch verwickeln, d.h. wenn er überhaupt Lust und Zeit hat, sich mit Ihnen zu unterhalten. Besonders witzig sind aber die Dialoge, die in einer Comicblase über dem Spielgeschehen eingeblendet werden. Die Bedienung des Spiels ist denkbar einfach gehalten: Wenige Schalter am linken Bildschirmrand erleichtern bereits den Einstieg. Auf Anklicken des "Do"-Schalters bekommt man ein Fenster mit allen momentan sinnvollen Aktionen präsentiert. Meist beschränken sich die Möglichkeiten auf "Begrüßen" und "Erkundigen". Befindet man sich dagegen bei der Sklavenauktion oder ähnlichen Anlässen, kommen Optionen wie "Bieten" oder "Einwilligen" hinzu. Hat Hektor einen höheren Level und damit auch militärischen Rang erreicht, gibt es ein eigenes "Military"-Menü, das dem Spieler das Kommandieren von Hektors Truppen erleichtert. Des-weiteren ist das Spiel in vier verschiedenen Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch und Italienisch) spielbar.

"Rome AD 92" ist eine witzige Neuerscheinung, die auf dem Adventure-Sektor einen erfreulichen neuen Weg einschlägt.

Thomas Borovskis ■





ATAC

KEINE MACHT DI

Das ist Ihre Parole, wenn es darum geht, der kolumbianischen Drogenmafia das Handwerk zu legen.

Man schreibt das Jahr 2003. Die Menschheit hat den Sprung ins 21. Jahrhundert geschafft. Ein Problem, das es vor der Jahrtausendwende schon gab, hat sie mit ins neue Jahrtausend genommen: Drogen. Einige Drogenbarone verdienen an der Sucht anderer Menschen ein Vermögen. Daher haben die Vereinten Nationen beschlossen, einen Militärschlag gegen die Drogenkartelle auszuführen. Unter dem Decknamen "ATAC" (Advanced Tactical Air Command) sollen Sie verdeckt im kolumbianischen Hochland gegen vier Drahtzieher des Kokainhandels kämpfen. Sie und Ihre Mannschaft wurden zuvor für diesen Auftrag ausgebildet und erhalten modernste Waffen.



Erstmals erhält ein Flugsimulator einen unpolitischeren Hintergrund. Im kolumbianischen Hochland wird eben nicht nur Kaffe angebaut.

Für eine bessere Welt

Fernziel Ihrer Mission ist es natürlich, sämtliche Drogenkartelle zu zerschlagen. Ihre Basis liegt inmitten des kolumbianischen Hochlands. Sie sollen von dort aus die Rauschgiftlieferungen unterbinden, indem Sie z.B. die Transporttrucks zerstören, die dem Nachschub dienen. Wenn Sie einen Drogenbaron empfindlich gestört haben, so wird er aufgeben und sich aus dem Geschäft zurückziehen. Ihre Truppe besteht aus acht Piloten, denen stehen wiederum 16 Flugzeuge zur Verfügung. Jeweils acht Düsenjets vom Typ F-22 und acht Kampfhelikopter der Baureihe AH-64A stehen bereit. Sie, als Kommandant, sind für die Aufgabenverteilung der Piloten verantwortlich. Es obliegt Ihrer Entscheidung, die Missionen zusammenzustellen. Es handelt sich also nicht um feste, vorgegebene Missionen, sondern Sie müssen selbst die Ziele festlegen und die Flugrouten bestimmen. Dies bedeutet, daß "ATAC" Ihnen nicht nur Flugkönnen abverlangt, sondern auch ein gewisses Maß an Strategie fordert.

Luftkampf total und mehr

Auch Ihre Widersacher können auf ein ansehnliches Waffenarsenal zurückgreifen. Beginnend von Kampfjets über Hubschrauber bis hin zu Raketenabschußbasen am Boden. Sie können in jeder Mission bis zu vier Flugzeuge gleichzeitig einsetzen. Ob alle vier zusammen eine Mission fliegen oder jeder Pilot auf sich gestellt seine eigene Mission bekommt, obliegt Ihrer Entscheidungsgewalt. Verlieren Sie bei einer Mission einen Piloten, so wird er Ihnen nicht ersetzt, sondern Sie müssen von nun ab ohne ihn auskommen. Es muß also immer auch auf die Sicherheit der Piloten geachtet werden. Es sollte also tunlichst unterlassen werden, den Piloten Himmelfahrtskommandos zu erteilen. Durch die freie Missionsgestaltung kann man den Schwierigkeitsgrad des Spieles praktisch selbst bestimmen. Das Risiko an mehreren Schauplätzen aktiv zu sein, sollte aus strategischen Gründen nicht immer eingegangen werden. Sind alle Kampfhandlungen eines Tages abgeschlossen, erhält man eine Übersicht, wieviele Ziele erfolgreich angegriffen wurden. Außerdem kann man die Macht der einzelnen Drogenbosse in einem Diagramm einsehen.
Um Missionen planen zu können, sind Sie natürlich auf die Hilfe von Spionen innerhalb der kolumbianischen Bevölkerung angewiesen. Daher müssen Sie sich bemühen, Informanten in der Bevölkerung zu gewinnen. Dies kann man durch Abwurf von Flugblättern aus einem Hubschrauber heraus erreichen.

Wer die Wahl hat...

Interessant ist die Möglichkeit, zwischen zwei vollkommen verschiedenen Flugzeugen zu wählen. Zum einen der Jet, der durch Schnelligkeit überzeugt,

EN DROGEN!



Die Wahl zwischen Helikopter und Jet eröffnet vielfältiges Fluggefühl.



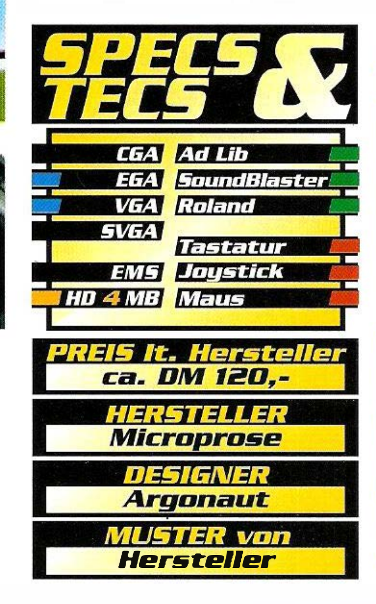


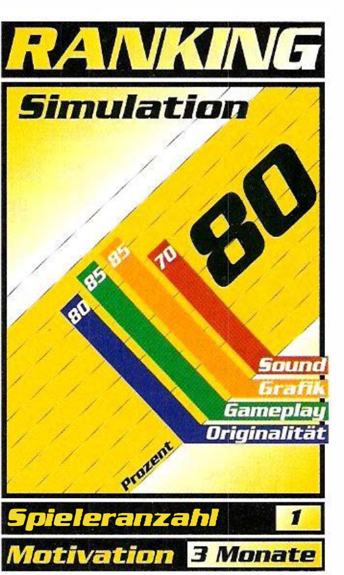
zum anderen der Helikopter, der, geschickte Steuerung vorausgesetzt, an Wendigkeit nicht zu übertreffen ist. Während sich der Jet, wie von anderen Flugsimulationen gewohnt, einfach durch die Lüfte steuern läßt, muß man sich an das Flugverhalten eines Hubschraubers erst langsam gewöhnen.
Mit Sicherheit setzt Microprose mit "ATAC" keine neuen Maßstäbe in Sachen Realitätstreue. In diesem Punkt dürfte es hinter dem Edelsimulator "Falcon 3.0" zurückstehen. Dafür ist "ATAC" leichter spielbar. Es wendet sich an die Spezialisten, die sich nicht davor scheuen, auch strategische Aufgaben zu übernehmen.
Einmal in der Luft präsentiert sich die 3D-Grafik wie man es von anderen Produkten dieses Genres gewohnt ist. Die dem Programm beigelegte Dokumentation ist sehr anspruchsvoll aufgebaut. Sie versteht es, den Einstieg des Spielers in das Kriegsszenario gegen die Drogenmafia einzuführen. Über insgesamt ca. 50 Seiten werden die Hauptpersonen der Handlung (die Drogenbarone und der Kommander, dessen Rolle Sie übernehmen) vorgestellt und eine Chronologie des Drogenkrieges abgerissen. Sogar das Land Kolumbien wird hier kurz vorgestellt. Außerdem werden sehr viele Hintergrundinformationen über den internationalen Drogenhandel mitgeliefert, die zwar für das Spiel nicht von Bedeutung sind, jedoch für Spieler bestimmt sind, die sich für den gesellschaftlichen Hintergrund des Spiels interessieren. Alles in allem ist das Material ausreichend, sich mit der Rolle des Drogenbekämpfers zu identifizieren. Dies ist vielleicht weniger problematisch als bei anderen Kampfsimulationen, die Bildschirmpiloten auf die Schlachtfelder in aller Herren Länder führten. Für Simulationsneulinge wird die Handhabung der Flugzeuge und Waffensysteme erklärt.
Alles in allem hat sich Microprose für ihre Dokumentation ein Lob verdient - fast perfekt, wäre sie doch nur in deutscher Sprache verfaßt.

Spitzenpiloten mit Führungsqualitäten gesucht

ATAC kann man jedem empfehlen, der eine Mischung zwischen Flugsimulation und Strategie sucht. Der Flugsimulationsteil ist gut gelungen. Hier wurde viel Wert auf Realitätsnähe gelegt. Bahnbrechend ist das Spiel hier jedoch nicht. Durch den Strategieteil und der Wahlmöglichkeit zwischen Flugzeug und Hubschrauber ist es aber abwechslungsreicher als so manches Konkurrenzprodukt. Ein weiterer Pluspunkt ist die Tatsache, daß Sie sich nicht mehr mit der Rolle des reinen Befehlsempfängers begnügen müssen. Jetzt kann man endlich zeigen, was alles an strategischem Können in einem steckt.

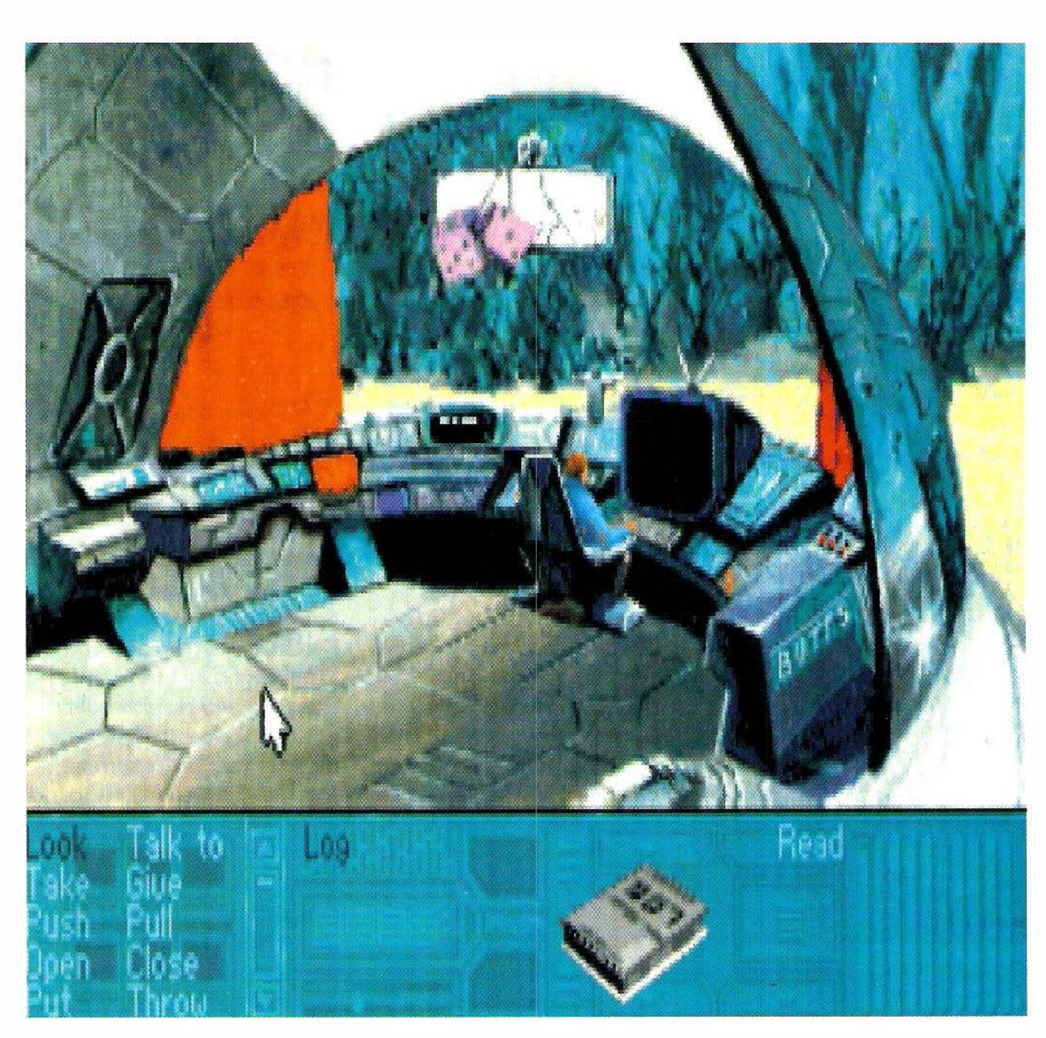
Harald Kern ■





Rex Nebular

Nebulöses Ab



Quo vadis, Microprose? Die englische Softwareschmiede mit dem guten Ruf setzt ihre Großoffensive auf die Festplatten dieser Welt fort: Allein die letzten vier Produkte Darklands, B17 Flying Fortress, ATAC und jetzt eben Rex Nebular verschlingen zusammen rund 60 Megabyte.

Doch trotz (oder gerade wegen?) höchster Programmierkünste trat die Spielfreude immer mehr in den Hintergrund, und es muß sich zeigen, ob Rex Nebular in seinem ersten Grafikadventure mehr Wert darauf legt. Beim Anblick von neun Disketten in der Packung ist klar, daß Rex Nebular eine ganze Menge Platz benötigt, um genau zu sein 15 Megabyte. Nachdem die freigeschaufelt sind - wer braucht schon Windows? - kann es mit der Installation losgehen. Dabei hat man dann genügend Zeit, um das zwanzigseitige Handbuch durchzulesen, das auf Deutsch und Englisch beiliegt. Dort wird recht ordentlich die Steuerung des Spiels erklärt, aber auch genau auf den Speicherplatzbedarf hingewiesen. Das ist recht schön, denn wenn nach beendeter Lektüre auch die Installation abgeschlossen ist wundert sich niemand mehr über eine Meldung, die besagt, daß man für die eingestellten Features (z. B. Sound), doch bitte 613 Kilobytes Arbeitsspeicher freimachen möchte. Aber danach kann's losgehen.

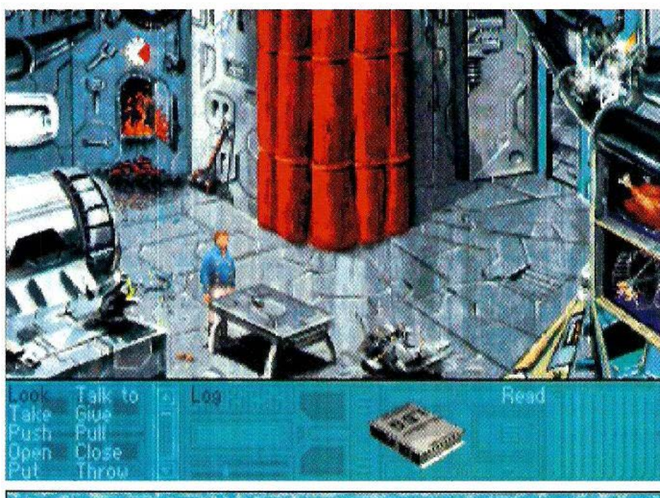
Grafische Wirklichkeit

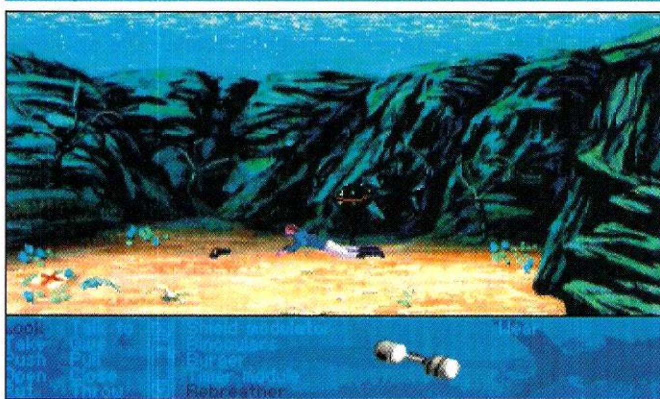
Und es geht gut los! Nachdem Rex mit seinem Raumschiff gelandet ist marschiert er à la Han-Solo-meets-Jabba-the-Hut und liefert eine kostbare Vase ab. Dann beschwert er sich allerdings lautstark, daß das Ganze ein ziemlich mieser Job war, und in einer Rückblende sehen wir wie unser Held über einem Planeten abgeschossen wird und eine Bruchlandung in einer Lagune baut. All das findet in einer soliden Grafik mit gutem Sound statt, die Animationen sind recht flüssig und die Hintergründe schön gezeichnet; der Stil erinnert etwas an Heart of China.

Gestrandet auf Terra Androgena

Jetzt muß noch einer von drei Schwierigkeitsgraden ausgewählt werden, und dann kann gespielt werden. Rex befindet sich in seinem untergetauchten und völlig demolierten Raumschiff - erste Aufgabe ist natürlich das Einsammeln aller möglichen und unmöglichen Gegenstände ("like a packrat" empfiehlt das Handbuch). Die Steuerung ist der von LucasArts (Monkey Island, Indiana Jones etc.) sehr ähnlich, es befindet

nteuer





sich also eine Liste von Verben wie "Look, Take, Put, Pull" usw. im Textfenster am unteren Bildrand, die in Kombinationen mit verschiedenen Objekten Sätze ergeben, z. B. "Put coin in slot". All diese Operationen können mit Maus oder Tastatur durchgeführt werden. Das Textfenster ist übrigens recht schön gestaltet, es handelt sich hierbei nämlich um ein animiertes Textfenster. Was das ist? Ganz einfach: Je nachdem, wo die Handlung gerade spielt, ist der Text mit einem anderen Hintergrund unterlegt, z. B. einem Dschungel, in dem Vögel fliegen. Die Gegenstände, die Rex mit sich herumträgt, werden mit Ausnahme des gerade aktivierten Objektes nur als Text angezeigt; den ausgewählten Gegenstand sieht man dann allerdings in 3D ständig um die eigene Achse rotieren.

Planet der Frauen

Im weiteren Verlauf der Handlung stellt sich heraus, daß der Planet auf dem Rex gestrandet ist Terra Androgena heißt und ausschließlich von Frauen bewohnt wird. Ein El Dorado für Frauenheld Rex, dessen Art der Anmache allerdings sehr davon abhängt, ob bei der Installation die jugendfreie Version gewählt wurde oder nicht. Meist sind die Amazonen jedoch nicht sehr freundlich, und so steht als nächstes der Ausbruch aus einem Gefängnis auf dem Programm, bevor dann endlich mit Hilfe von Teleportern, einem hochmodernen Taxisystem und einem Geschlechtsumwandler (Gender Bender = Geschlechtsumwandlung) nach der im Vorspann erwähnten Vase gesucht werden kann.

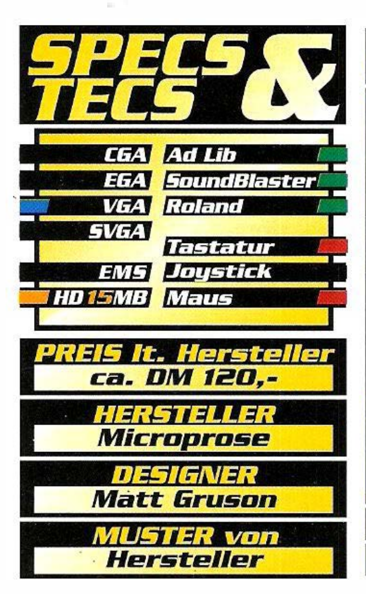
Perfektion statt Spielspaß

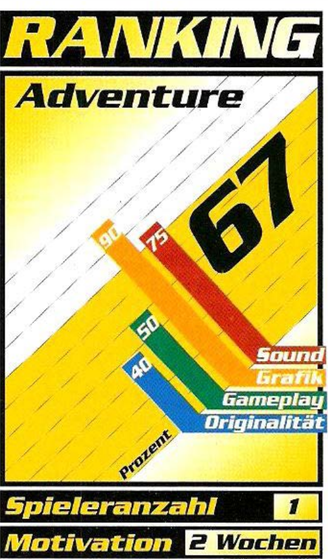
Doch trotz all der Pluspunkte von Rex Nebular And The Cosmic Gender Bender, trotz guter Grafiken, trotz unterhaltsamer Musik, trotz angenehmer Steuerung, eins will sich einfach nicht einstellen: Die oben erwähnte Spielfreude. Woran kann das liegen? Nicht, daß die Story unlogisch wäre, aber die Geschichte vom Amazonenplaneten ist so originell nicht, und auch den Rest gab es anderswo schon. Das gleiche gilt für die Rätsel: Nicht zu schwer, nicht zu leicht, aber auch nicht allzu neu. Ein weiteres Problem ist die Grafik, denn so gut sie auch ist, so bieder und bierernst ist sie. Und das paßt nun überhaupt nicht zu der auf komisch getrimmten Atmosphäre des Spiels. Ein wenig mehr Comic-Charakter wäre hier angebracht gewesen, auch wenn die Grafiken dann nicht mehr ganz so realistisch aussehen. Außerdem stellt sich bei der besten Grafik ein gewisser Ermüdungseffekt ein, wenn man sie zu oft sieht. So ist es beim ersten Mal sehr schön, wenn man in einem Taxi 30 Sekunden lang mit einer animierten Hand ein Fahrtziel aussucht und dann 30 Sekunden lang durch einen Tunnel fährt, beim zweiten Mal freut man sich immer noch, aber spätestens beim zehnten Mal nervt so etwas.

Gebt uns eine gute Story!

"Wir glauben, daß ein Spieler sofort merkt, ob die Leute, die das Spiel entwickelt haben, Freude an ihrer Arbeit hatten." So die Worte der MPS Labs Graphic Adventure Group, die Rex Nebular And The Cosmic Gender Bender entwickelt hat. Und ich glaube gerne, daß sie Spaß daran hatten dieses Spiel zu schreiben, nur leider an der falschen Stelle. Denn Rex Nebular ist hervorragend programmiert, und daß sich ein Programmierer daran begeistert, wie realistisch sich eine Hand bewegt, ist gut vorstellbar, aber das macht kein gutes Grafikadventure aus. Dazu ist vor allem eine gute Story nötig, und die fehlt hier. Falls bei einem hoffentlich erscheinenden Nachfolger dieser Mangel behoben wird, hat Rex Nebular allerdings gute Chancen, bald neben Zak McKracken und Guybrush Threepwood zu stehen, denn die technischen Voraussetzungen dazu sind vorhanden.

Peter Freunscht ■

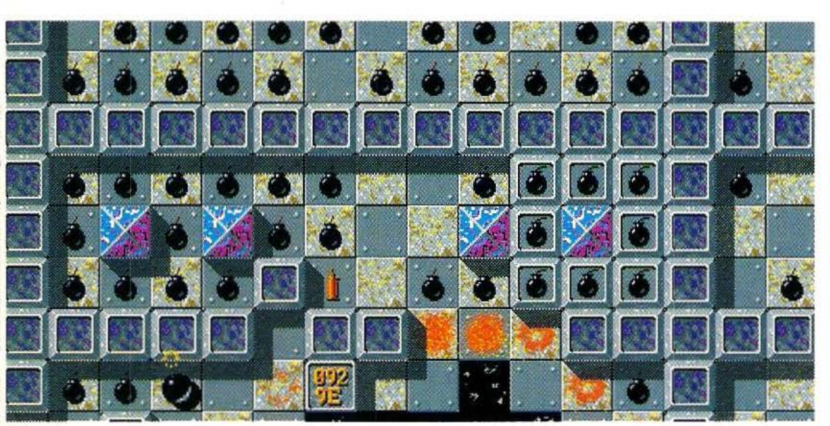




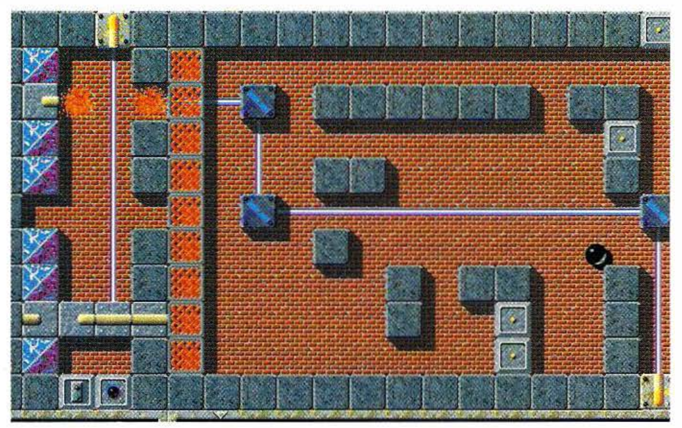
Oxyd

Von Mäusen und Kugeln

Oxyd ist das erste Spiel für den PC, das Dongleware, ein junges Softwarehaus um den Spieledesigner Meinolf Schneider, vorstellt. Die Spielidee ist schon vom Atari bekannt.



Eines der mörderischen Bombenlevels.



Es geht darum, eine Glaskugel durch verschiedene Landschaften zu schubsen, Fallen auszuweichen, Gegenstände einzusammeln und bestimmte Steine zu finden. Das Spiel brilliert in 256 Farben, bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln. OXYD läßt sich sehr komfortabel spielen, die Kugel wird mit der Maus bewegt, alles weitere wird über die Funktionstasten erledigt.
Ziel des Spieles ist es, die in jedem Level verborgenen Oxydsteine zu finden und durch Anstupsen mit der Glaskugel wieder zu öffnen. Wenn alle Sauerstoffspender aktiv sind, ist das Level gerettet und Sie gelangen in die nächste Landschaft. 90 der insgesamt 100 Levels enthalten ein oder mehrere Paare Oxydsteine, die anderen zehn Level sind "Meditationslevel".

Viel Licht, etwas Schatten

Mit sorgfältig austarierten Mausbewegungen sind vier oder mehr Kügelchen in kleine Mulden zu bugsieren. Das Vertrackte an der Sache ist, daß Sie mit der Maus ALLE! Kügelchen bewegen. Ein kräftiger Schubs mag zwar Kugel A ins Loch befördern, aber Kugel B nutzt diesen Kick, um aus ihrer Mulde herauszuhüpfen und munter durch die Gegend zu rollen. Wirklich nur meditativ zu lösen.
Die anderen Levels sind gespickt mit Fallen, Tricks und jeder Menge witziger Ideen. Jeder Level erfordert neue Lösungsstrategien. So grundverschieden die Level auch sein mögen, eins haben sie gemeinsam: Man braucht meist drei bis vier Anläufe um sie zu meistern.
Oxyd verlangt top-aktuelles Equipment. Unter einem 386 mit MS-DOS 5.0, 3MB RAM und einem Maustreiber (Geburtsdatum ab 1991) läuft nichts. "Ewig" dauert auch das Eintippen der Geheimzahlen, mit denen man ein Level direkt erreichen kann. Eine schnellere Eingaberoutine wäre an dieser Stelle angebracht gewesen.

Vertriebskonzept

Oxyd wird als Dongelware vertrieben. Das Programm darf (und soll) frei kopiert werden. Die ersten zehn Level sind frei spielbar, danach tauchen die sogenannten "Magic"-Steine auf. Diese Steine sind so positioniert, daß sie ein Lösen des Levels verhindern. Das Handbuch enthält neben wertvollen Tips auch die "Zaubersprüche", mit denen Sie die "Magic"-Steine zerstören. Auch sonst wird innerhalb des Spieles ab und an auf das Buch verwiesen. Allerdings nie in aufdringlicher Form. Es paßt zum Spielfluß, ab und zu in einer Schatzkarte nachzusehen, und die befindet sich eben im Handbuch.
Oxyd stellt höchste Ansprüche an Phantasie, Kombinationsgabe und Geschicklichkeit. Wer gerne die Kreuzworträtsel in der ZEIT löst, wird sich auch für Oxyd begeistern.
Bezugsquelle: Dongleware, Postfach 11 63, 6903 Neckargemünd, Tel.: 06223/72113

Albert Warnecke ■

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	SoundBlaster
VGA	Roland
SVGA	
	Tastatur
EMS	Joystick
HD 1 MB	Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 60,-

HERSTELLER
Dongleware

DESIGNER
Meinolf Schneider

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Denkspiel

85

85 90 92 40

Sound
Grafik
Gameplay
Originalität

Prozent

Spieleranzahl 1-2

Motivation 4 Wochen

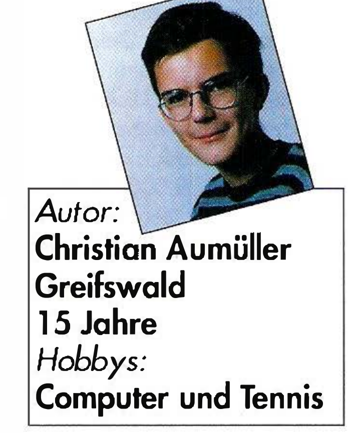
Lesermeinung

1869

Das in letzter Zeit sehr rar besiedelte Gebiet der Wirtschaftssimulationen wird jetzt neben 'Der Patrizier' auch mit '1869' belebt. Die Verpackung läßt ein tolles Game erwarten; was sich dahinter verbirgt, wird sich zeigen.

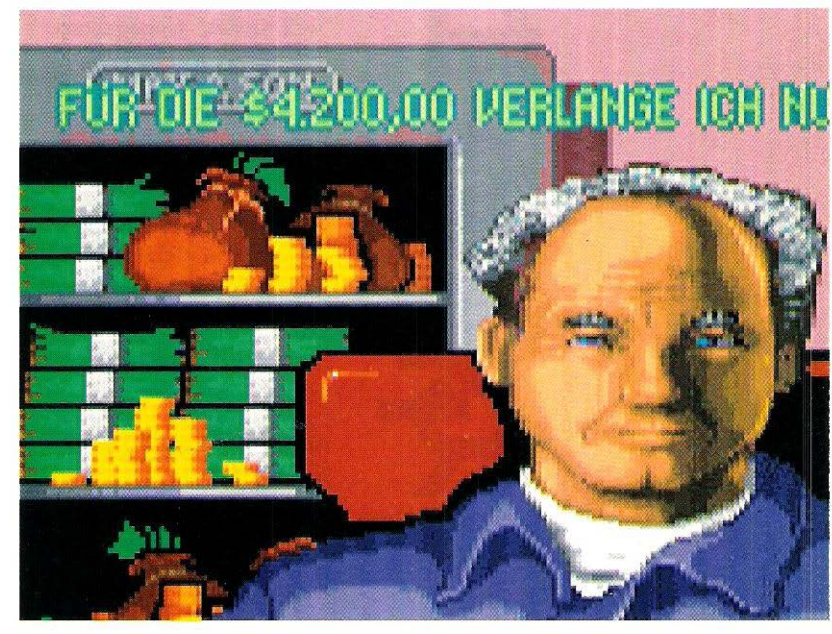


In dem gut gemachten Intro bekommt man gleich einen Leckerbissen zu spüren: Tolle Grafiken - toller Sound. Nach Absolvierung der Kopierschutzabfrage wird man aufgefordert, seinen Namen, Geschlecht, Firmenname, Heimathafen und Spielzeit anzugeben. Bei letzterem empfiehlt sich für Neulinge die Einsteigerversion. Und schon gehts los.
Was man nun vor sich hat, ist eine Landkarte und einige Icons. Über jene kann man Kredite aufnehmen, Segelrekorde abrufen und diverse Statistiken ansehen. In seinem Heimathafen sollte man zuerst ein Schiff kaufen, Mannschaft anheuern und Waren einkaufen. Das erste Schiff sollte aufgrund der Preise ein gebrauchtes sein. Einen Pluspunkt gebe ich dem Spiel für die Tatsache,



Autor:
Christian Aumüller
Greifswald
15 Jahre
Hobbys:
Computer und Tennis

daß man unter einigen verschiedenen Mannschaften, von Spitzenleuten bis Landratten, auswählen kann.
Waren kauft man, um sie mit größtmöglichem Profit zu verkaufen, womit wir beim Spielziel wären. Das Ziel ist, nach Ablauf der Spielzeit Inhaber der besten Firma zu sein. Um



Durchaus empfehlenswert, aber kein Highlight. Eine Meinung, die im Trend liegt.

an dieses Ziel zu gelangen, muß man schweren Stürmen trotzen, Schiffe reparieren, auf Aktuelles in den Nachrichten achten und fleißig handeln. Hier vergebe ich einen ersten, schweren Minuspunkt. Das ganze Geschehen ist einfach zu öde. Eine Actionsequenz wie in 'Der Patrizier' wäre angebracht. Das ewige Handeln ist einfach zu langweilig. Das kann zwar durch eine Menge von wirklich tollen Animationen gelindert werden, aber der Spielspaß bleibt auf die Dauer auf der Strecke.

Bei der Gestaltung und dem Aufbau des Handbuchs, hat sich die österreichische Firma MAX DESIGN wirklich viel Mühe gegeben. Es enthält einen über 100 Seiten starken Abriß des 19. Jahrhunderts, mit Schwerpunkt auf der Zeit von 1854 bis 1880, dem Zeitpunkt des Spielgeschehens.
Fazit: In Punkto Grafik, Sound und Animationen ist '1869' ein starkes Game, läßt aber aufgrund des eintönigen Spielgeschehens etwas zu wünschen übrig. Für Freunde von Wirtschaftssimulationen aber ist es wärmstens zu empfehlen. Ich selbst ziehe 'Der Patrizier' aufgrund der besseren Spielbarkeit vor.



SECRET WHISPER

TEST-DRIVE III

Wenn der Weg einmal blockiert sein sollte (Polizei, anderes Auto etc.), "Strg" und "Y" drücken. Obwohl davon nichts im Handbuch steht, läßt sich damit der Rückwärtsgang einlegen.

Karsten Busch

WING COMMANDER 2

Hier eine kleine Ergänzung zum Trick von Christian Neitzel aus Heft 10/92. Neben der Kommandozeilenoption "wc2 Origin", gibt es noch einige weitere Zusatzoptionen:
-k macht den Raumgleiter unzerstörbar
-mz man kann angeben, in welcher Mission man beginnen will
-Z ist ein Buchstabe von A bis D
-sy man kann angeben, in welcher Serie man beginnen will.
-Y ist eine Zahl von 0 bis 12.
-b der Spieler kann nicht getroffen werden.
Die Cheats werden in der Form "wc2 -option" eingegeben.

Tobias Vollert

ROGER RABBIT

Mit <ALT>, <CONTROL>, <SHIFT> und <F5> gleichzeitig, schleicht das kriechende Langohr sofort ins nächste Bild.

Michael Herzog

WING COMMANDER 2 ZUM ZWEITEN

Noch eine kleine Erweiterung zum Tip im vorletzen PC-GAMES: Im Spiel nach Programmstart mit "WC2 Origin" einfach "ALT" und "INS" zum Zerstören aller Gegner in der Umgebung oder "STRG" und "I" zur Senkung der Intelligenz des Gegners drücken. Wer immer noch nicht genug hat, kann ja auch mal "ALT" und "O" probieren.

Viel Spaß!

THE SIMPSONS

Bereits im Titelbild des Spiels (dort wo die ganze Familie fernsieht), kann das Wort COWABUNGA eingetippt werden.
Wenn alles richtig gemacht wurde - das Wort muß sehr schnell eingetippt werden - hat Bart unendlich viele Leben.

Andre Devaux

BUNDESLIEGA-MANAGER PROFESSIONAL

Für alle, die noch nicht wissen, wie man sich seiner Geldprobleme entledigen kann: Man geht zur Bank und klickt dort das kleine Schild neben der Tür an. Pro Mausklick bekommt man 100.000 Mark gutgeschrieben. Sehen kann man das allerdings erst, wenn man die Bank verläßt und sie erneut betritt.
Ein weiterer Trick: Es gibt die Möglichkeit 14 Spieler im Feld zu haben. Dazu geht man wie folgt vor: Zuerst aktiviert man die Auto-Aufstellung. Jetzt überprüft man, welche Spieler eingesetzt werden; von denjenigen, die spielen, merkt man sich drei. Nun setzt man diese drei Spieler auf den Transfermarkt. Als nächstes deaktiviert man die automatische Aufstellung wieder. Holt man jetzt die erwähnten drei Spieler wieder in die Mannschaft, so stehen plötzlich 14 Mann auf dem Spielfeld. Also keine Angst mehr vor "Roten Karten"!

Guido Brinkel

CIVILIZATION

Wem bei Civilization das Geld ausgeht und von den Ministern mit ihren vielen Einkaufswünschen bereits kräftig die Hölle heiß gemacht wird, dem kann vielleicht durch folgenden Tip geholfen werden: In einer Stadt, in der schon ein Gebäude gekauft wurde, sollte man einfach überhaupt nichts mehr kaufen, aber ab und zu die Verkaufsliste überprüfen. Schon nach einigen Jahren kann allerhand eingekauft werden. Treibt man dieses Warten ins Extrem, so kann man später sogar ein Weltwunder quasi umsonst bekommen.

Maxi Oberer

ULTIMA 7

Geben Sie zum starten des Spiels "ULTIMA7 abcd"<alt>255<return> ein. Das Spiel wird zunächst wie normal gestartet, aber auf Drücken von <F2> erscheint ein Cheatmenü.

Arne Schmitz

SIM ANT

Wählen Sie im Menü Ihrer gelben Ameise "Exchange" an und klicken Sie auf die Spinne. Sie sind nun die Spinne und können sich gemächlich zu den roten Ameisen begeben und sie verspeisen. Nützlich ist das besonders im "Full Game", wenn Sie eine Kolonie auf einem Yard gründen wollen, das schon von roten Ameisen bevölkert ist.

Ralph Kretzschmar

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

1869

Wer weiß, was "Stabil Passagiere" bedeutet? Was denn, keiner?
Na egal, auf jeden Fall läßt sich mit diesen ominösen Personen jede Menge Geld machen. Wie man dabei vorgeht, lesen Sie im folgenden:
1. Ein Schiff kaufen. Die Größe und Art des Kahns ist völlig egal, Hauptsache aber es ist ein Frachter.
2. Sämtliches Geld auf das Schiff verladen, dabei auch nicht von den Einwänden des Lagerarbeiters irritieren lassen.
3. Jetzt mit dem Schiff die Häfen abklappern (vorzugsweise Europa). Sinn der Rundreise ist es, in irgendeinem Kontor ein Angebot zur Passagierbeförderung zu finden. Auf solche Aufträge weisen die Plakate an der Kontortheke hin.
4. Jetzt läßt man sich Waren anbieten. Der Zielort für die Ware sollte das eigene Schiff sein, denn sonst könnte das Spiel abstürzen. Man wählt die billigste Ware aus. Ihr erster Dialogpunkt sollte jetzt lauten:"Was kostet mich...". Diesen Punkt nicht(!) anklicken, sondern das Plakat mit den Passagieren. Der Kontorbeamte wird jetzt etwas wie "Sie haben keine Passagierkabinen" einwenden. Kümmern Sie sich aber nicht darum, sondern kaufen Sie ihre Ware.
Nun bietet man die kostbare Fracht sofort dem Kontorbeamten an, indem man den Dialogpunkt "Was zahlen Sie für..." anklickt.
Wenn Sie bis jetzt nicht wußten, daß Sie "Stabil Passagiere" geladen haben, so wissen Sie es jetzt. Der Beamte im Kontor wird zwar anmerken, daß er mit der Ware "eigentlich nichts anfangen kann", aber der Preis, den er zahlt ist allererster Güte.
Mit dem gleichen Spiel können Sie solange fortfahren, bis Sie genug Geld zusammenhaben oder bis alle Waren im Kontor ausverkauft sind.

Andreas Piesk

RAILROAD TYCOON

Bei Geldproblemen genügt es, auf der Karte vom Kontinenten "SHIFT" und "4" zu drücken. Der Kontostand steigt, bis man genug hat und sinkt nach 32 Mio wieder, wenn man zu gierig war. Das Ganze funktioniert auch, wenn der Spieler mehr als 32 Mio Schulden macht, denn dann dreht sich das Vorzeichen plötzlich um - aber so geht es eben schneller.

Stefan Roos

PRINCE OF PERSIA

Gibt man beim DOS-Prompt "PRINCE Megahit" ein, so hat man folgende Cheats zur Verfügung:

+	Eine Minute weniger Zeit
-	Eine Minute mehr Zeit
K	Damit schafft man sich eine lästigen Gegner vom Hals
Shift-L	Geht zum nächsten Level über
Shift-I	Stellt den Bildschirm auf den Kopf
Shift-B	Dann wird es dunkel
Shift-S	Erhöht die rote Energie um einen Punkt
Shift-T	Steigert die rote Energie auf volle Höhe
Shift-W	Beeinflußen der grünen Energie

Arne Schmitz

COOL CROC TWINS

Levelcodes:
BLOY
ZARP
MILP
CREG
SMAT
PLIM
TRUB
DRIT
HISP
FROS
QUOL

Torsten Fichtner

DSA - DIE SCHICKSALSKLINGE

Wer hat sich noch nicht über die nutzlose Waffenliste in der Bedienungsanleitung geärgert? Damit man im Waffenladen in Zukunft nicht mehr lange überlegen muß, welche Waffe nun die beste wäre, hier eine komplette Liste aller Meuchelinstrumente:

Name	Schaden	Handhabung
Stichwaffen:		
Basiliskenzunge	2 - 7 TP	-2 AT / -3 PA
Degen	4 - 9 TP	-0 AT / -1 PA
Dolch	2 - 7 TP	-2 AT / -3 PA
Florett	4 - 9 TP	-1 AT / -1 PA
Messer	1 - 6 TP	-3 AT / -4 PA
Rapier	4 - 9 TP	-0 AT / -1 PA
Schwerer Dolch	3 - 8 TP	-1 AT / -2 PA
Vulkanglasdolch	1 - 6 TP	-3 AT / -4 PA
Schwerter:		
Kurzschwert	3 - 8 TP	-0 AT / -1 PA
Schwert	5 - 10 TP	-0 AT / -0 PA
Äxte:		
Barbarenstreitaxt	4 - 14 TP	-2 AT / -5 PA
Kriegsbeil	5 - 10 TP	-0 AT / -4 PA
Orknase	6 - 11 TP	-0 AT / -2 PA
Skraja	4 - 9 TP	-0 AT / -2 PA
Speere:		
Dreizack	4 - 9 TP	-2 AT / -4 PA
Hellebarde	5 - 10 TP	-2 AT / -4 PA
Kampfstab	2 - 7 TP	-0 AT / -0 PA
Pike	4 - 9 TP	-2 AT / -5 PA
Speer	4 - 9 TP	-1 AT / -3 PA
Zweililien	4 - 9 TP	-2 AT / -3 PA
Zweihänder:		
Bastardschwert	6 - 11 TP	-2 AT / -3 PA
Rondrakamm	8 - 13 TP	-2 AT / -2 PA
Tuzakmesser	7 - 12 TP	-2 AT / -3 PA
Zweihänder	7 - 12 TP	-3 AT / -4 PA
Hiebwaffen:		
Barbakbengel	6 - 11 TP	-2 AT / -3 PA
Doppelkhunchomer	6 - 11 TP	-1 AT / -3 PA
Dreschflegel	3 - 8 TP	-2 AT / -3 PA
Entermesser	4 - 9 TP	-0 AT / -1 PA
Keule	3 - 8 TP	-0 AT / -3 PA
Khunchomer	5 - 10 TP	-0 AT / -1 PA
Knüppel	2 - 7 TP	-1 AT / -3 PA
Kriegshammer	7 - 12 TP	-3 AT / -5 PA
Mengbilar	2 - 7 TP	-3 AT / -4 PA
Morgenstern	6 - 11 TP	-2 AT / -4 PA
Ochsenherde	6 - 11 TP	-2 AT / -4 PA
Peitsche	1 - 6 TP	-0 AT / -6 PA
Rabenschnabel	5 - 10 TP	-1 AT / -5 PA
Robbentöter	4 - 9 TP	-0 AT / -0 PA
Säbel	4 - 9 TP	-0 AT / -0 PA
Sense	4 - 9 TP	-3 AT / -4 PA
Sichel	3 - 8 TP	-3 AT / -4 PA
Streitkolben	5 - 10 TP	-0 AT / -2 PA

André Devaux

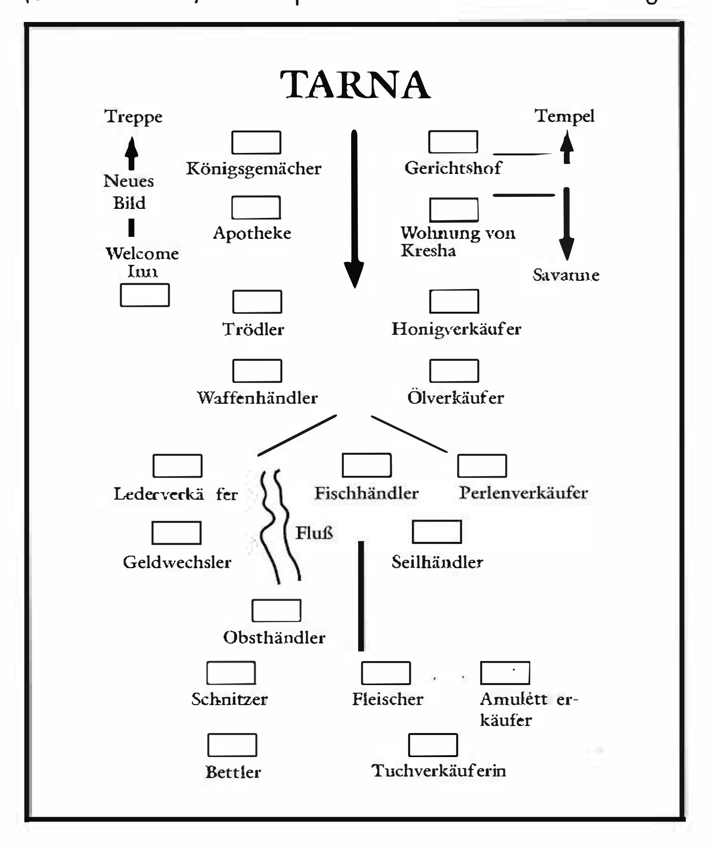
KOMPLETTLÖSUNG

Quest for Glory III

Dieser Lösungsweg wurde in der Rolle eines Diebes, der auch Magiepunkte hat, durchgespielt. Für Magier und Krieger gilt im Grunde die selbe Lösung; Unterschiede kann es höchstens bei einigen der kleineren Puzzles geben.
Nach dem Intro in Tarna angekommen, begibt man sich zum Marktplatz und macht den Stand des Geldwechslers ausfindig. Beim Geldwechsler angekommen, beobachtet man einen Dieb und verfolgt dessen Flucht bis ins nächste Bild.
Nach der Zwischensequenz geht man anschließend zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in die Ost-Fricanische Währung um. Jetzt hat man Gelegenheit, sich am Markt genauer umzusehen, und sich entsprechend auszurüsten (Feilschen!): Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Dem Waffenhändler kauft man einen Speer ab und dem gegenüberliegenden Verkäufer ein Glas Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil (engl. "rope") und bei den beiden gesprächigen Trödlern eine Tinderbox. Die Schriftrolle, die sich in Ihrem Inventar befindet, übergeben Sie dem Schnitzer und kaufen bei ihm gleich eine Statue. Zu guter letzt kaufen Sie der Tuchhändlerin noch eine Robe ab. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm in Akrobatik unterrichten lassen. Wenn man das gekaufte Seil am Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt auch ihn aus. Anschließend geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehn. Am zweiten Tag nimmt man wieder eine Mahlzeit zu sich und kann anschließend die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Auf der Übersichtskarte angekommen, geht man zuerst zu der kleinen Felsgruppe, die südöstlich von Tarna deutlich zu erkennen ist. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere; man wirft den Haken am Seil auf die große Pflanze in der Mitte der Felsgruppe und bekommt so deren Früchte. Jetzt geht es wieder zurück in die Stadt. In der Savanne sollten Sie ruhig mal den einen oder anderen Kampf wagen, vergessen Sie aber nicht, vorher abzuspeichern. Als sehr wirkungsvoll haben sich die Zaubersprüche erwiesen, da sie immer treffen, denn dies ist mit dem Dolch nicht immer der Fall. Eine gute Möglichkeit, dem Gegner schon vor der eigentlichen Konfrontation Lebensenergie abzuluchsen ist, ihn aus der Entfernung mit Steinem vom Boden zu bewerfen. Wieder in der Stadt zurück, erwarten den Spieler jetzt einige Zwischensequenzen, bei denen er nicht viel zu tun hat; beantworten Sie dabei aber alle Fragen des Council mit "Ja". Denken Sie auch stets an ausreichendes Essen (2-3 Portionen pro Tag); sollten Ihre Vorräte im Laufe des Spiels dem Ende entgegen gehen, so ist es ratsam, sich am Markt, beispielsweise beim Fruchtverkäufer, wieder gut einzudecken. Nachdem man am dritten und vierten Tag zusammen mit Rakeesh in das Simbanidorf gereist ist und auch hier alle Leute befragt hat, übt man sich am fünften Tag an der Zielscheibe im Lanzenwurf und trainiert am Schwebebalken seine Muskeln und sein Gleichgewicht. Am sechsten Tag verläßt man das Dorf und geht zur Wasserquelle im Süden. Hier füllt man beide Wassersäcke mit Wasser; einen davon gibt man später dem Apotheker. Sollten Sie im Lauf des Abenteuers in der Savanne oder später im Dschungel auf ein Falle treffen, so sollte diese immer ausgelöst werden, um sie unbrauchber zu machen. Außerdem sollte man in Fallen gefangene Tiere auf jeden Fall befreien. Begegnet man in der Savanne einmal einem bunten Vogel, so sollte man ihm bis zu einem Bienenschwarm folgen. Hier gießt man den gekauften Honig auf die Erde und verläßt das Bild. Geht man jetzt zurück, fliegt der Vogel zwar fort, läßt dem Spieler aber eine Feder zurück, die ihm der Apotheker später mit einigen Healing Pills honoriert. übernachtet man in der Savanne oder im Dschungel, sollte man immer ein Lagerfeuer mit der Tinderbox entzünden, da es wilde Tiere fernhält. Jetzt geht man weiter nach Osten, wo man im Dschungel auf einen außergewöhnlich großen Baum trifft (Übersichtskarte!). Den Serpentinenweg am Stamm läuft man hinauf und übernachtet in der Paradieshöhle.

Am siebten Tag betritt man die untere Höhle. Von den Wächtern erhält man weitere Informationen. Nachdem man die Lichtwesen nach einem Edelstein gebeten hat, sollte man auch wirklich nur einen einzigen davon nehmen. Nun geht man zurück zur oberen Höhle und gießt das Wasser aus dem Wassersack auf die Plattform an der Quelle des Wasserfalls. Es wächst eine neue Frucht, die man automatisch aufnimmt. Man verläßt nun den Baum und geht zurück zum Simbanidorf. Hier spricht man beim Häuptling vor. Danach hört man dem Geschichtenerzähler am Lagerfeuer zu und geht dann schlafen.

Am achten Tag verlassen Sie das Dorf und begeben sich wieder nach Tarna. Dort ange-



kommen, geht man zum Apotheker und gibt ihm das Wasser, die "Kaktusfrüchte" und die Zauberfrucht. Er beginnt, für Sie einige Dispel Potions anzufertigen. In der Zwischenzeit gehen Sie ins Welcome Inn, unterhalten sich mit dem Fremden und übernachten dort. Am neunten Tag gehen Sie zum Apotheker und kaufen eine der fertigen Dispel Potions. Obwohl man nur eine kauft, bekommt man von ihm zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat. Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich nachts mit ihm zu treffen. Anschließend geht man zu Kreesha und Rakeesh und redet mit ihnen. Nachts trifft man den Dieb auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten hat und ihm etwas zu Essen gegeben hat, geht man zurück ins Welcome Inn und übernachtet dort.

Den zehnten Tag beginnen Sie mit einem Trip in das Simbanidorf und übernachten dort. Am elften Tag begeben Sie sich weiter in den Dschungel bis zum großen Wasserfall. Sollte man hier auf einen gefangenen Affen treffen, befreit man ihn und fragt ihn aus. Wenn man in der Savanne übernachtet, kann es übrigens sein, daß plötzlich ein singendes und pfeifendes Erdschwein auftaucht. Sie sollten mit ihm reden, da es wichtige Informationen bereit hält. Nachdem man nach zwei Übernachtungen wieder im Simbanidorf ankommt, erfährt man, daß die Simbani einen Gefangenen gemacht haben. Man geht zum Käfig und redet mit der Wache. Danach redet man mit dem Häuptling. Sobald Uhura den Wachdienst am Käfig hat, wirft man eine Dispel Potion auf den gefangenen Leopardenmenschen. Nachdem sich dieser zurückverwandelt hat, gehen Sie erneut zum Häuptling und berichten ihm von der Verwandlung. Er setzt den Brautpreis auf einen Speer, eine Robe und fünf Zebrahäute fest; da Sie diese Dinge schon am Anfang gekauft haben, suchen Sie den Häuptling sofort wieder auf und kaufen das Heiratsrecht auf die hübsche Gefangene. Gehen Sie zum Käfig und geben Ihrer "Braut" die Perlenkette und die geschnitzte Statue. Anschließend lassen Sie sie frei. Sie läuft natürlich weg und verschwindet vorerst über den Zaun. Man verläßt das Dorf und geht in Richtung Osten. Nachdem man einmal übernachtet hat und im Dschungel ist, fühlt man sich plötzlich beobachtet und ruft. Es erscheint Johari, die Leopardenfrau. Man führt ein kurzer Gespräch mit ihr. Nachdem sie wieder verschwunden ist, kehrt man zurück ins Simbanidorf und redet mit Uhura. Im Dorf übernachtet man und geht am nächsten Tag nach Tarna. In der Stadt redet man mit Rakeesh, Kreesha und mit der Bedienung des Welcome Inn, wo man anschließend auch übernachtet.
Tags darauf geht man wieder in Richtung Osten, wo man im Dschungel wieder auf Johari trifft. Nach einem weiteren Gespräch verschwindet sie wieder. Nachdem man einige Zeit im Dschungel umhergelaufen ist, trifft man ein weiters mal auf Johori. Diesmal können Sie sie aber überzeugen, Sie mit in ihr Dorf zu nehmen. Vor dem Dorf kann man nochmal mit Johari reden (diesmal sogar etwas persönlicher). Nach der Zwischensequenz wirft man den Haken am Seil zur gegenüberliegenden Hütte und es folgt eine Actionsequenz. Hat man das geschafft, so schleicht man zu dem Speer an der Wand, nimmt ihn und schleicht zurück. Ist man wieder drüben, folgt eine weitere Zwischensequenz.

Hat man Tarna verlassen, geht man wieder ostwärts bis in den Dschungel, wo man wieder auf den freigelassenen Affen trifft. Nach einem kurzen Gespräch bringt Sie der Affe zu seinem "Dorf". Dort überreden Sie ihn, Sie zu der verlorenen Stadt zu bringen, was er nach einigem Zögern schließlich auch macht.

Den Abgrund überwindet man mit Hilfe des Seils. Der Drachen der nun auftaucht, muß getötet werden. Nach einem letzten Gespräch mit dem Affen betritt man die Stadt. Klettern Sie die Säule empor und nehmen Sie das Auge der dort liegenden Statue an sich, klettern Sie wieder hinunter und stecken das Auge in die Augenhöhle der Wandmalerei und gehen durch die Geheimtür.
Der wartende Dämon muß getötet werden, anschließend öffnet man die obere Tür und geht hindurch. Auf Reeshaka, die sich in einen Dämon verwandelt hat, wirft man die letzte Dispel Potion. Nach ihrer Verwandlung tauchen die alten Freunde auf. Nach einer Zwischensequenz schleicht man zur obenstehenden Säule und besteigt sie. Mit Hilfe des Seils gelangt man zur gegenüberliegenden Säule. Von hier aus wirft man das Seil zur Ecke rechts oben und balanciert hinüber. Nun tötet man den Dämon mit einem gezielten Wurf des Hakens. Damit ist das Spiel gelösz und man kann sich den Abspann ansehen.

Martin Lorenz, Ostrhauderfehn

SIMBANIDORF

Gefangenenkäfig und Awarispiel
Häuptlingshütte
Gästehütte
Hütte von Uhura
Übungsplatz zum Lanzenwurf
Feuer
Brücke
Wächter
Savanne

BILDSCHIRM 1

Tarma
Felsen mit Früchten
Fluß

BILDSCHIRM 2

Simbanidorf
Felsenkette
See

BILDSCHIRM 3

Baum des Lebens
Leopardendorf
Grenze zwischen Savanne und Dschungel

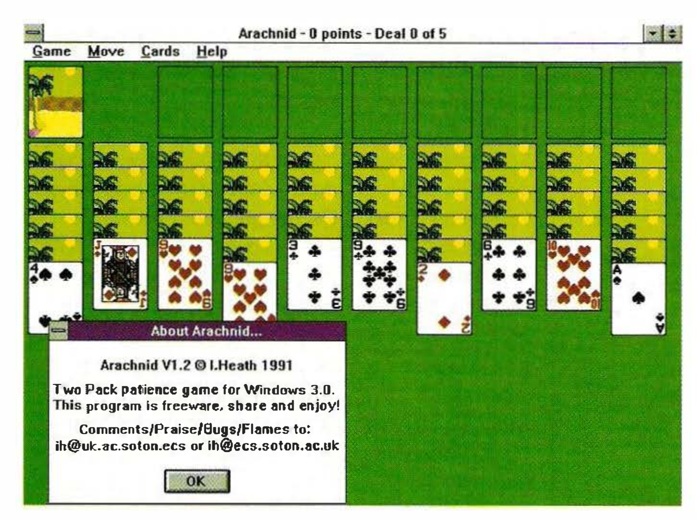
BILDSCHIRM 4

Fluß
verlorene Stadt
Affendorf
Wasserfall
Felsen

What´s New



Heute im Angebot: Fünf neue und interessante Spiele für DOS und Windows, für Tüftler und Taktiker, für Denker und Dichter.





Arachnid

Grübel und Studier´

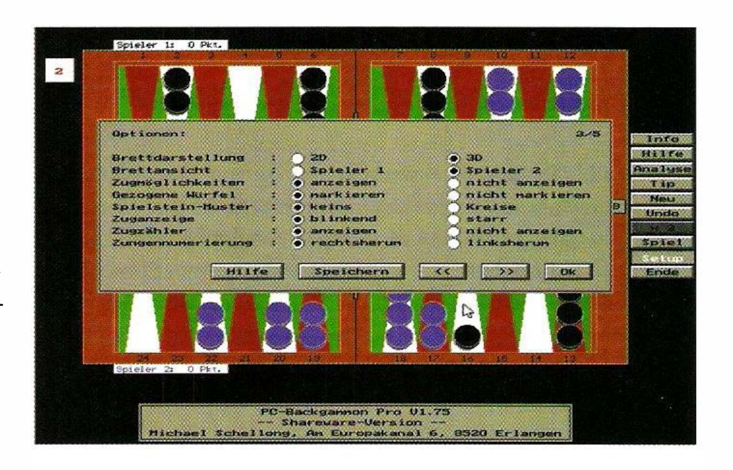
Arachnid ist ein Patience-Spiel, das mit 104 Karten gespielt wird. Von der Optik her lehnt sich Arachnid an die Version von Microsoft an. Arachnid bietet weniger Schnickschnack (Wahl der Kartenrückseite etc.), ist dafür aber wesentlich schwieriger zu spielen. Ziel des Spieles: Acht Häufchen der gleichen Farbe zu bilden (vom König absteigend zum As) und diese Serie dann als Ganzes abzulegen. Zu Beginn des Spieles liegen vier Reihen mit sechs und sechs Reihen mit fünf Karten aus. Nur die oberste Karte jeder Reihe ist aufgedeckt. Durch geschicktes Kombinieren versucht man nun Karten freizuspielen.
Dabei gelten die folgenden Regeln: Karten müssen immer in absteigender Reihenfolge untereindander gelegt werden. Die Farbe der Karten ist dabei belanglos. Karten derselben Farbe "haften" aneinander und können dann als Block verschoben werden. Ein Beispiel: Sie legen eine Pik-Acht unter eine Pik-Neun. Nun können Sie die Acht und die Neun komplett verschieben und beispielsweise an eine Pik-Zehn anlegen. Legen Sie dagegen eine Kreuz-Acht unter die Pik-Neun, so ist die Neun blockiert. Erst, wenn Sie die Acht fortschaffen, können Sie die Neun woanders anlegen. Wenn in den ausgelegten Karten nichts mehr geht, lassen Sie sich mit "Deal Row" zehn neue Karten geben. Arachnid legt an jede Reihe eine weitere (beliebige) Karte an und Sie müssen die Karten dann wieder auseinanderdröseln, wie der Rheinländer sagen würde. Insgesamt fünf mal können Sie weitere Karten anfordern.

Arachnid ist so komfortabel zu bedienen, wie man es von einem Windows-Spiel erwartet. Die Karten werden einfach mit der Maus auf die passende Position gezogen. Hinter dem Menüpukt "Help" verbergen sich die Spielanleitung und nützliche Tips zur Vorgehensweise. Außerdem verfügt Arachnid über verschiedene Undo-Tiefen. Von "alles erlaubt" bis "alles verboten" (nur für Top-Profis) reicht die Bandbreite. Weitere Analyse-Funktionen (bestimmte Karte suchen, Reihe auffächern...) runden das Bild positiv ab. Außerdem ist Arachnid Freeware, das bedeutet: Kostenloser Spielspaß!
Fazit: Arachnid, ein Spiel für Tüftler mit hoher Frusttoleranz. Ein tolles Patience-Spiel mit einer starken Glücksspielkomponente. Nicht leicht zu lösen, aber mit Suchtgefahr. Denn irgendwie und irgendwann müssen die Karten doch aufgehen!



Backgammon Pro

Spielstark



Backgammon Pro von Michael Schellong präsentiert sich in geschmackvoller 3D-Optik. Diese spielstarke Backgammonumsetzung beherrscht neben den international üblichen Turnierregeln auch Sonderregeln, wie Beaver-Rule, Holland-Rule, nur 5 Steine/Zunge etc. Backgammon Pro wird komplett mit der Maus bedient. Eine ausführliche Hilfsfunktion und ein Lernprogramm führen in die Bedienung und die Spielregeln ein. Sehr nützlich ist die Funktion "Zuganzeige". Ist sie eingeschaltet, so sieht man sofort, auf welche Zunge man einen aktivierten Stein setzen kann. Ein Mausklick auf die gewünschte Zunge und der Stein setzt sich in Bewegung. Sie haben dabei die Möglichkeit, mehrere Züge zusammenzufassen und gleich auf die letzte mögliche Zunge zu springen. Gegnerische Steine werden dabei im Vorübergehen geschlagen. Das erspart lästiges Mausgeklicke. Unzulässige Züge werden vom Programm erkannt und abgewiesen, Undo nimmt den letzten Zug zurück. Für fortgeschrittene Spieler ist das Analysemenü interessant. Hier in Stichworten die wichtigsten Menüpunkte:

-**Pip-Count:** Wieviele Zungen müssen bis zum Spielende überwunden werden

-**Wahrscheinlichkeiten:** Wie hoch sind die Chancen, auf einer bestimmten Zunge einen Point (mindestens zwei Steine) oder einen Blot (ein Stein) zu etablieren.

-**Durchspielen:** Der Computer startet ab der aktuellen Spielsituation und spielt eine vorher festgelegte Anzahl von Runden durch (große Hilfe in der Endphase eines Spieles, um die Gewinnchancen abzuschätzen).

Das umfangreiche Setup läßt keine Wünsche offen. Von der Farbe über die Wahl des Gegners (Mensch, Computer oder Modem), bis zur 2D/3D-Darstellung ist alles einstellbar, was das Herz begehrt.

Fazit: Was dem Schachfreund sein Mephisto ist, ist dem Backgammonfreund sein Backgammon Pro. Ein zäher Gegner für Fortgeschrittene und ein guter Sparringspartner für Anfänger.



Backgammon Pro 1.7
Denkspiel

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 640KByte RAM, MOS-DOS ab 3.0, Festplatte Hercules- oder EGA/VGA Grafik, Maus.

Designer	Michael Schellong
Registrierung	45 DM
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 3688

Brix

Bunter Krach

Brix ist ein poppig buntes Strategiespiel im Stil der Arcade-Games (jeder Bildschirm wurde mit viel Liebe zum Detail in 256 Farben gestaltet). Die Spielidee ist ebenso simpel wie knifflig. Bunte Würfel müssen so in einem Labyrinth zusammengeschoben werden, daß sich zwei oder drei gleiche Würfel berühren. Dann explodieren die Würfel mit lautem Getöse. Zum Teil müssen Sie dazu einen Würfel mit dem Fahrstuhl nach oben transportieren und dann geschickt herabfallen lassen. Ein bis zwei Züge müssen Sie immer im Voraus denken. Und zwar zügig, denn die Zeit läuft! Nach zwei Minuten müssen alle Würfel abgeräumt sein, denn mehr Zeit gibt's nicht pro Spiel. Jedes der 112 Level besteht aus vier Spielen, die Sie bestehen müssen, um das nächste Level zu erreichen. Pro Spiel haben Sie fünf Leben. Gepunktet wird bei Brix im Flipperstil. Laut scheppernd und krachend zählt das Programm die Bonuspunkte. Aber auch sonst fordert Brix dem armen PC- Lautsprecher eine ganze Menge ab. Dauernd heult, pfeift, kracht und scheppert es. Keine Sorge, mit F5 können Sie den PC ruhigstellen. Eine Highscoreliste ist selbstverständlich verfügbar. Brix-Fans können beim Autor einen Level-Editor erhalten, mit dem sie eigene Levels erstellen können.

Fazit: Brix, bunt und laut, ein nettes Spiel für zwischendurch.





Brix
Arcade

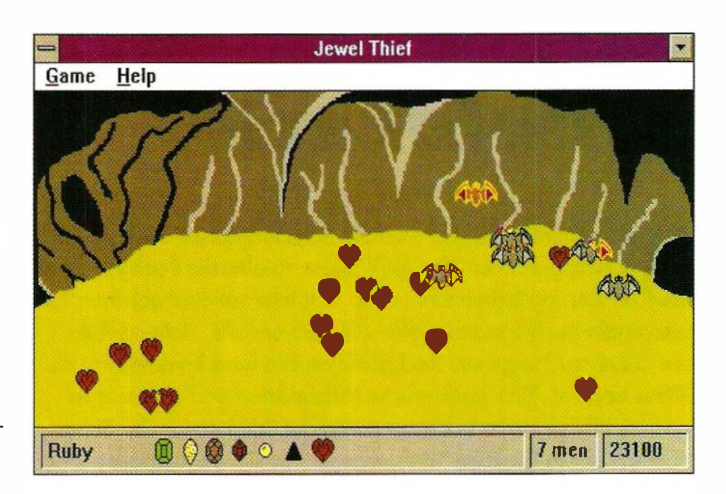
IBM-kompotibler PC/XT/AT mit 640 Kbyte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte Maus, aufgeräumter Schreibtisch (grins)

Designer	Michael Riedel
Registrierung	keine, da Freeware
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 9108

Jewelthief

Gold und Silber

Das Nationalmuseum steckt in der Klemme. Die weltberühmte Juwelenkollektion wurde geraubt und ist nun über die ganze Welt verstreut. Ihre Aufgabe ist es, die Juwelen zurückzuräubern. Jedes Level besteht aus einer Landschaft (Pyramiden in Ägypten, die Weiten des Ozeans, Untersee, Fledermaushöhle...). Dort flitzen die Juwelendiebe umher. Je nach Level verkörpern Ninja-Kämpfer, Kamele oder Fledermäuse die Juwelendiebe. Sobald ein Dieb die mausgeführte Spielfigur berührt, verliert sie eines ihrer neun Leben. Deshalb gilt: In Bewegung bleiben ist alles. Sobald die Diebe Sie ein zweites Mal berühren, ist wieder ein Leben futsch. Entschlossenes Loswetzen zahlt sich bei diesem Spiel eher aus, als vorsichtiges Taktieren. Auf das Berühren des Bildschirmrandes steht ebenfalls die "Todesstrafe", und tschüß...
Zum Glück ist die Geschwindigkkeit einstellbar. Auf einem 386er empfiehlt sich die Stufe "Beginner". Sonst haben Sie mit Ihrem Spielfigürchen wenig Chancen, den Feinden zu entgehen, deren Anzahl mit jedem Level zunimmt. Zuerst hat man es nur mit drei Schwertkämpfern zu tun, zum Schluß bevölkert eine ganze Spinnenarmada den Bildschirm. Die begehrten Pretiosen werden nach dem Zufallsprinzip über den Bildschirm verstreut und müssen - hurtig, hurtig - durch darüberlaufen aufgesammelt werden. Sobald ein Level abgeräumt ist, gelangen Sie ins nächste und können dort weitere Punkte machen. Meisterdiebe dürfen sich



nach Spielende in die Highscrareliste eintragen. Fazit: Jewelthief, für geschickte Mäuseschubser eine willkommene Abwechslung.



Jewelthief
Geschicklichkeitsspiel

Windowstauglicher Rechner, Windows ab 3.0, Maus

Designer	Servant Ware
Registrierung	10 $
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette W-2793

Dr. Rudy

Spiel für Pillendreher

Dr. Rudy ist ein Tetris-Clone. Säubern Sie zusammen mit Dr. Rudy virenverseuchte Arzneimittelflaschen. Dr. Rudy wirft verschiedenfarbige Pillen ins Glas, die Sie mit Hilfe der Cursortasten geschickt plazieren müssen. Wenn es Ihnen gelungen ist, eine Reihe aus vier gleichfarbigen Pillen und Viren zu bilden, verschwindet diese. Der Virus ist erledigt. Wenn es Ihnen nicht schnell genug gelingt, die Viren wgzuschaffen, stapeln sich die Pillen bis zum Flaschenhals und das Spiel ist aus. In der ersten Schwierigkeitsstufe gibt es gelbe, rote und blaue Viren und Pillen. In der zweiten Stufe kommen dann grüne Viren und Pillen ins Spiel. Im Top-Level gibt es keine grünen Viren mehr, Dr. Rudy hat's aber noch nicht geblickt und schmeißt trotzdem fleißig grüne Pillen ins Glas! Sie müssen also auch noch aufpassen, daß Ihnen die grünen Dinger nicht die ganze Flasche verstopfen. Jede Stufe besteht aus 15 Levels, pro Level erhöht sich die Virenzahl um vier, im Top-Level ist dann nur noch das obere Drittel der Flasche virenfrei. Die einzige Hilfe ist die Vorschau: Die nächste Pille, die Dr. Rudy ins Glas werfen wird, sehen Sie rechts oben in seiner Hand.
Fazit: Wie bei allen Tetris-Spielen besteht auch bei Dr. Rudy Suchtgefahr. Und dagegen helfen keine Pillen.

Albert Warnecke ■



Dr. Rudy
Geschicklichkeitsspiel

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 640 KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte

Designer	Kevin J. North
Registrierung	10 $
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 10401

Nachdem wir in letzter Zeit den PD-Markt hauptsächlich nach Spielen durchforsteten, möchten wir uns in dieser Ausgabe jenen Programmen zuwenden, die unbekannt, aber dennoch nützlich sind. Vielleicht werden wir damit nicht den Geschmack der breiten Masse treffen, aber wir sind uns sicher, daß etliche Leser freudig ausrufen werden: "He, genau das habe ich schon lange gesucht!"

Aircraft Navigation Program

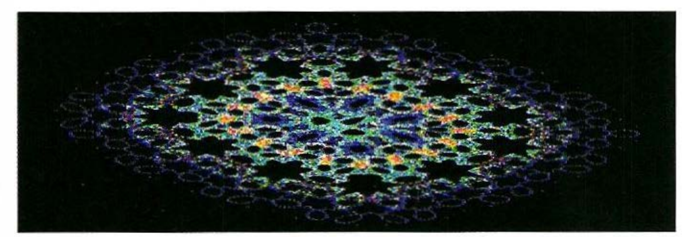
Auf dieser Diskette finden wir eine Serie von zehn Programmen, die geschrieben wurden, um ein Logbuch zu führen, wie es in einem realen Flugzeug nicht anders aussehen würde. Es verwaltet Daten über jedes Flugzeug und jeden "Checkpoint". Die Eingabe und das Abändern der Daten ist kinderleicht, setzt jedoch einige Erfahrungen als "Flieger" (real oder auf dem Computer) voraus. Es berechnet die Längen- und Breitengrade bekannter Punkte. Die Leistungsdaten jedes Flugzeugs werden einzeln gespeichert. ANP plant die Route, und ist in der Lage, auch alternative Vorschläge zu bringen. Benzinverbauch, Inhalt des Reservetanks sind Dinge, die der Flieger ebenso erwartet - und auch bekommt. Die Entfernung des Ziels, die Flugdauer, wichtige Navigationspunkte, Windrichtung - und Geschwindigkeit dürfen - und werden natürlich auch nicht vergessen.
Das Programm kommt aus den U.S.A., was natürlich auch Rückschlüsse über die Sprache zuläßt. Ein deutsches Wort wird man hier vergeblich suchen. Für die "Tastatur-Piloten" ist diese Disk aber ein gefundenes Fressen.

Batch File Menü

Diese Diskette enthält ein Programm, daß zur Abwechslung wieder einmal für viele interessant sein dürfte, obwohl wir auch hier nicht ohne Kenntnisse der englischen Sprache auskommen.
Mit "BMenu" sind Sie in der Lage, auf einfache Art und Weise, "Pop-Up-Menüs", die ein Batch File enthalten an beliebiger Stelle, mit beliebigen Farben zu erzeugen, die stark an die Norton-Utilities erinnern.
Obwohl manchmal derartige Aktionen immer als ein Buch mit sieben Siegeln erscheinen, ist es nun mit BMenü wirklich ein Kinderspiel. Dazu ein kleines Beispiel!
"BMenu 10 5 [Titel] [1] [2] [3]" erzeugt ein Menü in der Reihe 10, Zeile 5, mit dem Titel "Titel". 1, 2 und 3 sind beliebige Batch Files, die als Menüpunkte erscheinen. Natürlich sind Sie hier nicht auf drei Punkte beschränkt. Man kann es so lange weiterführen, wie es sinnvoll erscheint. Falls Sie nicht mit den Standardfarben schwarz und weiß vorliebnehmen wollen, sondern die Sache bunter treiben möchten, wird die Befehlszeile zwar etwas länger, aber nicht komplizierter.
Wer seinen eigenen digitalen Werken zu einem etwas professionellerem Aussehen verhelfen will, der hat nach dieser Diskette schon immer gesucht!

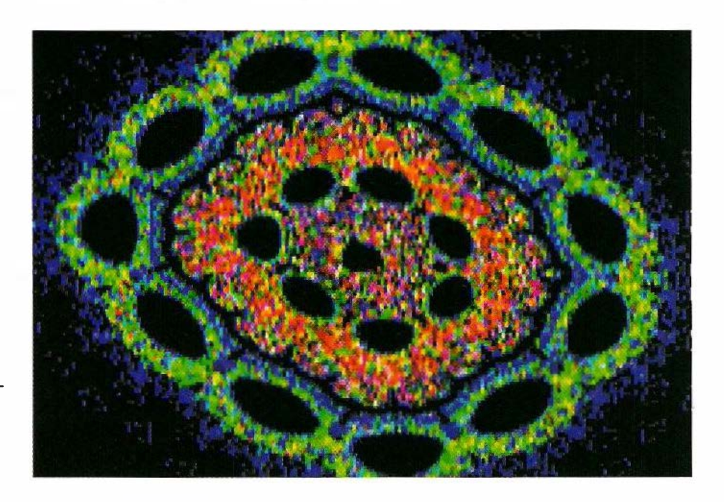
Big For 1-2-3

Wieder ein kleines Programm, dessen Nutzen doch schon stark eingeschränkt ist. Trotzdem werden es viele Leute gesucht haben, wie die berühmte Nadel im Heuhaufen!
Es macht eigentlich nichts weiter, als die Schriftzeichen auf dem Monitor zu vergrößern. Der Faktor der Vergrößerung ist wählbar. Sollten die Zeichenketten nicht mehr auf den Monitor darstellbar sein, kann man mit den Cursortasten die Schrift "scrollen" lassen. Per Tastenkombination ist die Vergrößerung ein- bzw abschaltbar.
Der Vorteil liegt klar auf der Hand! Menschen mit Sehschwächen sind damit in der Lage, selbständig (!) Bildschirminhalte zu entziffern. Sicherlich sind damit aber noch nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft.



Blossom

Zu dieser Diskette gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Das Programm erzeugt wunderschöne Fraktalgrafiken, nach dem Zufallsprinzip. Ohne jeglichen Nutzen, einfach nur schön. Genau das richtige, wenn Sie Ihr digitaler Freund mal wieder geärgert hat. Zusehen, entspannen und sich freuen. Das hat schon fast etwas mit Yoga zu tun.

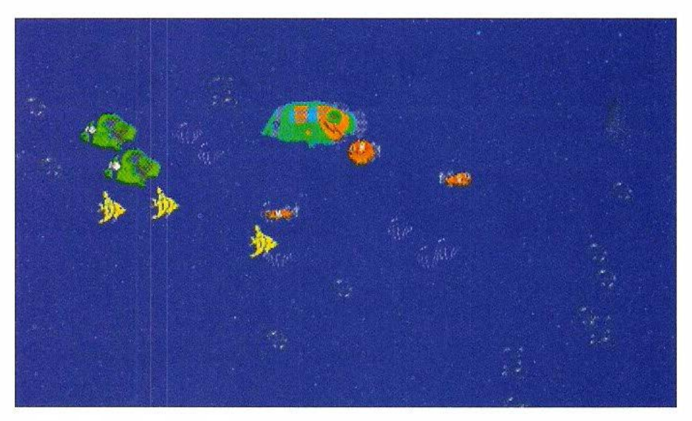


Another Program 2.0

Unter dem eigentlich nichtssagenden Titel finden wir ein Zeichenprogramm, daß diesen Namen eigentlich nicht verdient! Kann es doch wesentlich mehr, als man gemeinhin von einem Zeichenprogramm erwartet!
Die Spezialität dieses Programms sind "Multimedia-Bilder". Bilder erzeugen und bereits vorhandene einlesen und weiterverarbeiten, ist da nur die Einstiegsübung. Aus diesen Bildern lassen sich auch Slideshows erstellen. Jeder einzelnen Grafik können dann Soundeffekte oder ganze Musikstücke zugeordnet werden. Wohl dem, der einen "Soundblaster" sein Eigen nennt!
Falls Sie jedoch mit einer einfachen Slideshow nicht zufrieden sind - wie wäre es dann, wenn Sie vor einer Grafik eine Animation (natürlich auch mit Sound) ablaufen lassen? Auch dafür bietet dieses Programm die geeigneten Werkzeuge.
Daß "Another Program" ganz auf die Maus setzt, sollte eigentlich selbstverständlich sein. Ebenso nur der Vollständigkeit halber zu erwähnen sind Texteinbindung und die Druckerausgabe. Beachtenswert ist jedoch, daß man dieses Programm auch in Windows einbinden kann, was selbst bei kommerziellen Programmen (leider) noch nicht selbstverständlich ist.
Als kostenlose Dreingabe finden wir noch "Writers Dream", das beliebige Texte über den Bildschirm scrollen, huschen oder hüpfen läßt.
Die Bezeichnung "Multimedia-Programm" mag für A.P. etwas hochgegriffen sein. Der User eines "Multi-Media-Toolbook" von Asymetrix, mag über die Leistungen dieses Programms nur müde lächeln. Jedoch gab er um vieles mehr Geld aus, als wir für die 2 x 2,95 DM dieser beiden Disketten, was uns nun wieder zum Lächeln bringt.

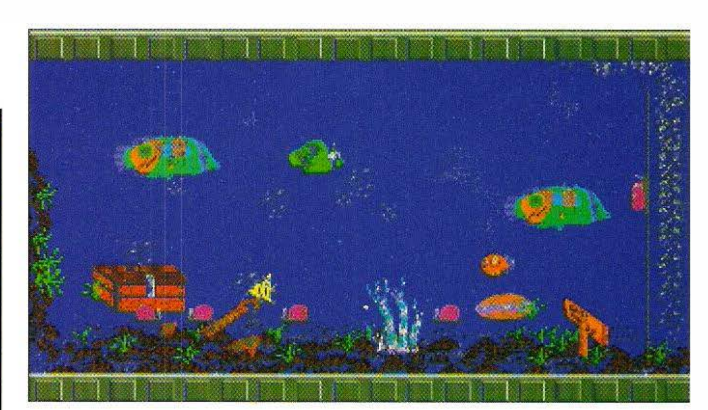
All About The States

Auch diese Diskette schränkt den Kreis ihrer Käufer selbst ein. Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich dabei um ein Lernspiel über die fünfzig Staaten der USA. In verschiedenen Abschnitten wird unser Wissen über Geographie, Geschichte, Industrie und Natur auf die Probe gestellt. Für jede richtige Antwort erhalten wir Punkte. Da das "Spiel" für mehrere Teilnehmer ausgelegt ist, kann natürlich auch ein Sieger ermittelt werden. Der eigentliche Sinn des "Spiels" dürfte aber in einem Lerneffekt liegen, da es falsche Antworten richtig stellt. Die grafische Darstellung vermag nicht so recht zu begeistern, jedoch braucht sich der Umfang des Wissens hinter keinem kommerziellen Programm verstecken.



Aquarium

Nun sei uns erlaubt, eine Diskette vorzustellen, die zu absolut nichts nütze ist. Sie macht einfach nur Spaß. Aquarium erzeugt auf unserem Monitor ein..... na was wohl? Genau! Wir können uns entscheiden welche Anzahl einer Fischart, welche Arten oder welche Ziergegenstände wir haben möchten.
Haben wir uns entschieden, können wir unsere schuppigen Freunde nur noch beobachten. Wie in einem echten Aquarium, nur das wir die Tierchen nicht füttern müssen. Das Ganze kann sehr entspannend sein!
Eine nützliche Anwendung fällt mir aber dennoch ein. Aquarium kann auch als Bildschirmschoner fungieren, womit dann schon ein Hauch von "After Dark" aufkommt.



Bezugsquelle: PD-Studio Nürnberg, Tel.: 09 11/53 63 36

Art-Converter

Auch der Inhalt dieser Diskette ist schnell aufgezählt. Sie verwandelt "Print Shop Librarys" in "Print Master Librarys" oder "First Publisher Art Files". Natürlich auch umgekehrt oder kreuz oder quer.
Was soll man dazu noch viel erzählen? Daß es problemlos und einfach ist, immer funktioniert und die Größen angepaßt werden können. Sonst noch etwas?

Speed und Action im PC-Format

Langsam entwickelte sich der PC vom strategielastigen Datenverarbeiter mit Krümelgrafik und Piepsound zum prachtvollen Movie Games-Gerät mit Farbenvielfalt und HiFi-Sound. Rasante Arcade-Actionspiele jedoch, bei denen der Analogjoystick höchsten Belastungen ausgesetzt wird, sind trotz hoher Rechenleistungen immer noch rar gesät. Die Creme de la Creme an schweißtreibenden PC-Spielen haben wir für Sie in diesem Arcade-Special ausgefiltert. Wer sich ab und zu auf weniger komplizierte, jedoch um so spaßigere Spiele einlassen will, wird auf den folgenden Seiten sicherlich fündig werden. ■ Von Hans Ippisch.

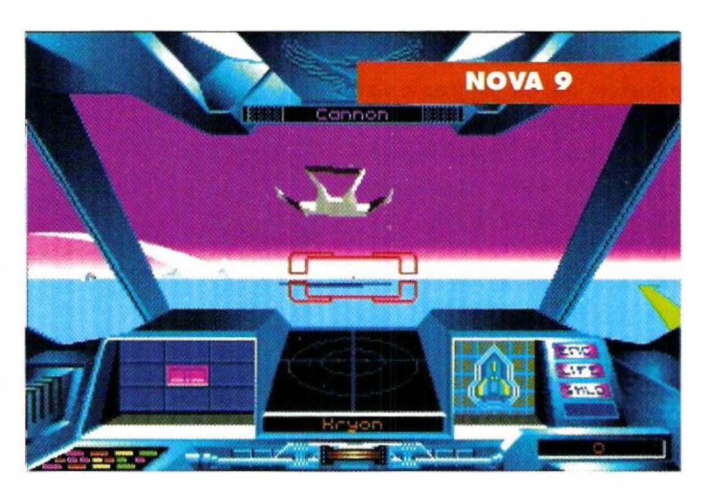


WING COMMANDER II

An erster Stelle in diesem Special muß natürlich der Weltraum-Actionklassiker von Chris Roberts genannt werden, von dem bis zum heutigen Tage weit über 200.000 Einheiten über die Ladentische gewandert sind. Der zweite Teil spielt zehn Jahre nach der von Ihnen abgewehrten Invasion der Kilrathi. Um eine Fortsetzung zu ermöglichen, ist leider nicht alles glatt gelaufen. Sie wurden wegen Ihrer Verdienste degradiert und von einem Kriegsgericht zu einem Aufenthalt in einer der entlegensten Ecken der Galaxis verurteilt. Der Krieg tobte weiter und Ihre Fähigkeiten wurden schmählich verachtet, doch nun sollten Sie die noch einmal unter Beweis stellen.

Was die Wing Commander-Serie auszeichnet, ist das filmähnliche Gameplay und die ausgefeilte Story, die einem glaubhaft vermittelt, in einer fremden Welt zu sein. Genau betrachtet reduziert sich das eigentliche Spiel auf die Weltraumsequenzen, in denen man nach bester Actionmanier sein Raumschiff durch das All steuert und die gegnerischen Raumschiffe wegpustet. Die Grafiken sind, sofern man mindestens einen 386er hat, jedoch außerordentlich beeindruckend und unglaublich detailliert. Durch

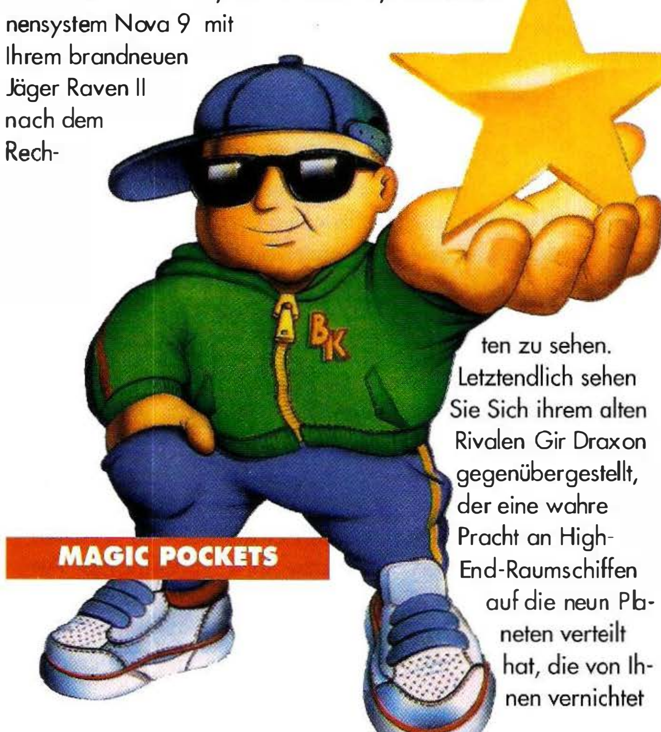
realistische Soundeffekte unterstützt, entwickelt sich so eines der heißesten Action-Spektakel, das die datenbankgequälten Monitore bis dahin anzuzeigen hatten. Es darf natürlich nicht verschwiegen werden, daß die bis zu 28 MByte langen Daten (abhängig von Konfiguration) des Spiels mühsam innerhalb einer Stunde Installationzeit auf die Festplatte gebracht werden müssen. Die Zwischensequenzen lassen echtes Sci-Fi-Raumpiloten-Feeling aufkommen und verleihen Wing Commander den letzten Schliff. Die Präsentation ist auch heute noch äußerst beeindruckend, und wer was auf eine Softwarebibliothek hält, sollte zumindest einen der beiden Wing Commander Teile darin stehen haben. Für Origin gewinnbringende Szenariodisketten sorgen außerdem für die nötige Langzeitmotivation. Ausgiebige Trainingsschlachten für den demnächst erscheinenden Nachfolger PRIVATEER sind vielleicht auch angebracht.



Nova 9

Nicht weniger actiongeladen präsentiert sich der Vertreter NOVA 9 von Dynamix, die unter anderem durch Heart Of China und Red Baron zu überzeugen wußten. In Nova 9 wird die Geschichte vom Stellar 7 fortgesetzt, durch die alte C64-Fans an den gleichnamigen 84er-Klassiker erinnert werden. Während die aufgepeppte Umsetzung von Stellar 7 kaum zu gefallen wußte, handelt es sich bei der offiziellen Fortsetzung Nova 9 um ein erstklassiges 3D-Ballerspiel. Ähnlich zu Wing Commander werden Sie auch hier als alter Weltraumrecke reaktiviert, in diesem Falle, um im Sternensystem Nova 9 mit Ihrem brandneuen Jäger Raven II nach dem Rechten zu sehen. Letztendlich sehen Sie Sich ihrem alten Rivalen Gir Draxon gegenübergestellt, der eine wahre Pracht an High-End-Raumschiffen auf die neun Planeten verteilt hat, die von Ihnen vernichtet werden sollen. Spielerisch werden keine allzu großen Anforderung gestellt. Man setzt sich in sein Raumschiff und düst über die Planetenoberflöchen. Dargestellt wird das Ganze im Gegensatz zu Wing Commander mit ausgefüllter Vektorgrafik, was zwar weniger Details, aber um so flottere Animationen ermöglicht. Dadurch entwickelt sich bei Nova 9 weniger durch die gut gelungenen Zwischenbilder vielmehr durch die eigentümliche Darstellung eine gute Atmosphäre, die für langanhaltende Spielesessions sorgen dürfte. Spielelemente wie Erfolgsindikator, Power Module, Loser Tore und ausgefeilte Waffensysteme sorgen für die zusätzliche Motivationssteigerung. Alle, deren Erwartungen in Stellar 7 nicht erfüllt waren, werden mit Nova 9 vollkommen zufrieden sein.





MAGIC POCKETS

Magic Pockets

Spritzige Jump and Runs mit flottem Scrolling und vielen Sprites galten auf dem PC eigentlich als ziemlich unmöglich. Erst als sich die Hitgaranten Bitmap Bros der PC-Version ihres Amiga-Hits annahmen, wurden die letzten Zweifler von der Arcade Action-Tauglichkeit eines PC überzeugt. Die Kultprogrammierer aus London schufen ein technisch perfektes Geschicklichkeitsspiel, das jedem PC-Besitzer zu empfehlen ist. Der schnuckelige Hauptdarsteller, das Bitmap Kid, wurde durch eine Begegnung mit einem eigenartigen alten Mann zum stolzen Besitzer von magischen Hosen, deren magische Taschen ihn eines Tages zu einem ausgefallenen Abenteuer im Pocket Land verhelfen. Insgesamt vier Welten mit jeweils mehreren Sektionen gilt es von den bösen Leuten und den Spielzeugen zu befreien. Dazu stehen ihm natürlich auch extra wirkungsvolle Waffen bereit. Seinen Hosentaschen

ARCADE SPECIAL - ÜBERSICHT

Titel	Hersteller	Preis	Funrating
Wing Commander II	Origin	DM 100	91%
Nova 9	Dynamix	DM 100	84%
Magic Pockets	Renegade	DM 80	84%
EPIC	Ocean	DM 80	81%
Another World	U.S.Gold	DM 70	74%
Titus The Fox	Titus	DM 80	71%
Gods	Renegade	DM 72	83%



kann er eine Art Tornado entlocken, der die Gegner in vier verschiedenen Größen durcheinanderwirbelt. Auf dem Fahrrad kann er sich mittels Wheelie jeden Gegner vom Leibe halten, während ein furchloser Sturzflug in Bonk-Manier die härtesten Gegner zum Kopfzerbrechen bringt. Mittels Kaugummi erhebt er sich in die Lüfte und per Fernseher verschafft er sich einen Überblick über die Umgebung. Diese Aufzählung ließe sich noch lange weiterführen, nicht zu vergessen sind die Eiswürfel und die Boxhandschuhe, doch das übrige Gameplay sollte auch gebührend erwähnt werden. Die Gegner sind allesamt putzigst animiert und per Pfeil wird man immer zum nächsten Spielzeug gelotst. Die Steuerung ist trotz ihrer Vielfalt leicht erlernbar und sehr exakt. Für PC-Verhältnisse haben die Bitmap Bros ein konkurrenzloses Jump and Run produziert, das technische Perfektion mit brillantem Game-Design verbindet.

Epic

Ein Weltraum-Szenario, wie es bereits in Wing Commander zu bestaunen war, liegt auch der OCEAN Weltraumkampf-Variante EPIC zu Grunde. Im Jahre 6014 steht die Sonne Magellanic kurz vor ihrer Verwandlung zur Supernova, was den Sicherheitsrat zu einer Evakuierung der Planetenbewohner auf den Planeten Ulysses 7 veranlaßt. Dummerweise muß dazu das Gebiet der furchtbar aggressiven Rexxoner durchquert werden, was durch ein Vorrausschicken zweier Raumkreuzer weniger gefährlich gemacht werden soll. Ein prächtiges Intro, das sehr an die Kampfstern Galactica Filme erinnert, führt grafisch spektakulär in die Geschichte ein. Als Pilot der auf den Raumkreuzern stationierten EPIC-Raumjäger hat man nun die bescheidene Summe von sechs Missionen zu bestehen, an deren Ende die totale Vernichtung der Rexxoner steht. In der Einsteiger-Mission muß zunächst ein Weg durch den zionischen Minengürtel gebahnt werden, um anschließend die Bodenstation zu zertören. Anschließend stehen die vier intergalaktischen Weltraumbahnhöfe auf Ihrer Liste, um das Ausschwärmen weiterer Rexxonstarfighter zu verhindern. Ebenso durchdacht gestaltet und mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad präsentieren sich die weiteren Missionen, deren Verfilmung gut vorstellbar wäre. Grafisch wurde in EPIC auf eine geschickte Mixtur aus Bitmap- und Polygon-Grafik zurückgegriffen. Eindrucksvolle Hintergrundgrafiken und bereits auf schnellen 286ern flott ablaufende Animationen von Raumschiffen ergeben ein gutes Spielgefühl, das jedoch nicht ganz an Wing Comman-



Klassiker zu gewinnen !

Um unsere Spielekoffer nicht aus allen Nähten platzen zu lassen, haben wir uns entschlossen, die im Special vorgestellten Spiele zukünftig unter allen Einsendern zu verlosen. Schreiben Sie dazu Ihre vollständige Anschrift, Ihre genaue Systemkonfiguration und Ihren Spielespecialvorschlag auf eine Postkarte und senden Sie diese schnellstmöglich, jedoch spätestens bis zum 21.12.92 an nachstehende Anschrift.

CT-Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC GAMES
Kennwort CLASSIC-Special 12/92
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen - Mitarbeiter des CT Computec Verlages dürfen nicht teilnehmen.

der heranreicht. Wer jedoch einen langsameren Rechner zu Hause stehen hat, wird mit EPIC ungetrübte Weltraumabenteuer erleben können.

Another World

Delphine, die mit Future Wars für Aufsehen in der Adventure Ecke sorgten, bastelten satte zwei Jahre an diesem ungewöhnlichen Action-Spiel mit Adventure Elementen. Als junger Wissenschaftler namens Lester Chaykin fährt man mit seinem Ferrari wie jeden Morgen ins Labor, wo man kurze Zeit später bei einem gewöhnlichen Experiment in eine andere Welt versetzt wird. Nachdem man das grafisch exzellente Intro genossen hat, wird man in einem ebenso beeindruckenden Spiel mit ungewöhnlichen Grafik-Perspektiven an den Joystick gefesselt. Man steuert den jungen Helden durch eine gefährliche Welt, die mit ihren Todesarten teilweise an Prince of Persia erinnert. Falls man nicht aufpaßt, findet man sich blitzschnell auf spitzen Speeren aufgespießt oder von Raupen vergiftet. In extrem fließender Animation, die durch Polygontechnik erreicht wurde, geht und läuft Lester durch die einzelnen Szenen, die teilweise erst durch das Lösen eines Rätsels verlassen werden können. Von Action in Turrican-Manier bis zu Jump and Run Fähigkeiten à la Mario und Tüfteleinlagen findet man in Another World alles. Leider ist das Spiel nicht allzu umfangreich und die Grafik verliert relativ bald ihre fesselnde Wirkung. Doch falls Sie es lieben, ab und zu ohne umfangreiche Lektüre eines Handbuchs in kurzweilige Spielsessions mit perfekter Aufmachung abzutauchen, könnte Another World für Sie der richtige Tip sein. Der Nachfolger Flashback ist übrigens bereits unterwegs in Richtung Softwareshop.

Titus the Fox

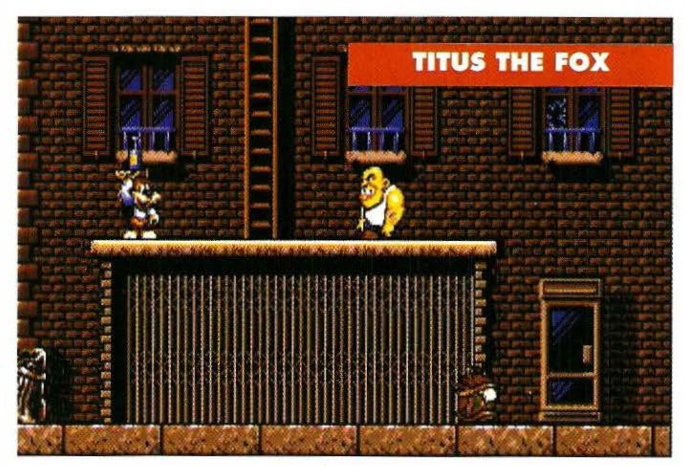
Als das gelungenste Spiel des französischen Softwarehauses Titus kann das knuffige Jump and Run Spiel Titus The Fox bezeichnet werden, das einen niedlichen Fuchs als tapferen Helden bietet. In 15 Levels mit über 900 Bildschirmen kann sich unser Held durch solide Jump and Run Kost hecheln, die technisch passabel in Szene gesetzt wurde. Die aufgebotene Gegnerparade ist originell geworden, wo sieht man sonst schon wild um sich schlagende Mülltonnen oder fliegende Piranhas. Ab und zu sorgen kleine Tüfteleinlagen für Abwechslung. So muß man beispielsweise Kisten übereinander stapeln, wenn man bestimmte Plattformen erreichen will. Der AdLib-Sound weiß zu gefallen, ebenso wie die detailliert gezeichnete Hintergrundgrafik. Sogar an Geheimgänge wurde gedacht, leider sind diese auch relativ einfach zu entdecken. Größere Ansprüche sollte man an dieses Spiel nicht stellen. Das Scrolling ist zwar ruckelfrei, doch die Spielfigur wird teilweise zu nah am Bildschirmrand positioniert und innovative Ideen wird man auch kaum finden. In Betrachtung der mangelhaften Jump and Run-Konkurrenz ist Titus jedoch Gold wert, und als gelungene Erweiterung Ihrer Spielesammlung auf alle Fälle empfehlenswert.

Gods

Den Abschluß unseres Arcade Action-Specials bildet das turrican-gestylte Edel-Actionspiel GODS, das ebenso wie Magic Pockets von den Bitmap Bros geschaffen wurde. Als wagemutiger, bislang unbesiegter Krieger begeben Sie sich in die Stadt der Götter, um dort durch die Vernichtung von vier großen Wächtern unsterblich zu werden und ebenfalls Götter-Status zu erlangen. Die Grafik wartet im Bitmap-Bros-typischen Edelgrafikstil auf, der teilweise auch an Turrican II erinnert. Das Geschehen läuft in Gods jedoch deutlich langsamer und geruhsamer als im vermeintlichen Konkurrenten ab, was jedoch leider keine Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad hat. Ebenso perfekt animiert wie der eindrucksvoll gezeichnete Held greifen Sie Gegner aus der Luft an oder klauen Ihnen wertvolle Extrawaffen und wichtige Schlüssel. Für das Weiterkommen in der Stadt der Götter ist nicht nur Geschicklichkeit und ein flinker Feuer-Finger von nöten, eine Portion Gehirnarbeit und Taktik ist zum Überwinden der enorm intelligenten Gegner ebenfalls notwendig. Das Durchforschen der enorm großen, grafisch abwechslungsreichen Stadt ist so jedoch voller Überraschungen und technisch brillant gelungen. Wem Turrican auf dem Amiga gefällt, wird auch das etwas anspruchsvollere GODS zusagen. Etwas verwunderlich ist, wie die ganze Datenmenge auf einer Diskette untergebracht werden konnte.



ANOTHER WORLD



TITUS THE FOX



GODS

Duelle im Netz

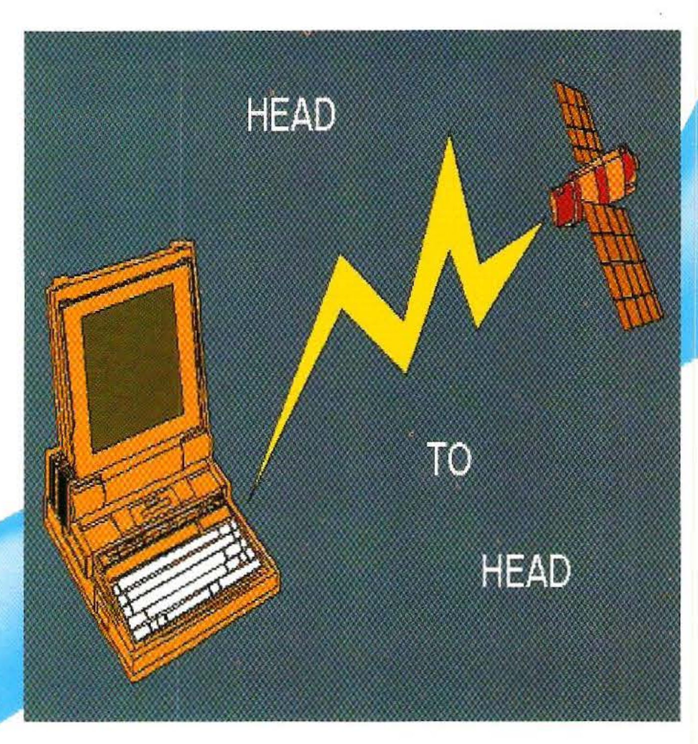
Multiplayer-Games 3. Folge

In dieser Folge machen wir für Sie einen Ausflug in die Technik der Multiplayer-Games. Wir geben Ihnen einige Tips und Tricks und zeigen Ihnen, was technisch dahinter steckt.

Von Wilfred Lindo

Wer heute ein Spiel mit den bisher vorgestellten Möglichkeiten auf den Markt bringen will, muß in der Lage sein, einige Mannjahre an Entwicklungsaufwand zu investieren. Dabei ist das Hauptanliegen des Programmierers, möglichst viele Informationen sehr schnell von einem Spiel zum anderen gelangen zu lassen.
So wie bei der anspruchsvollen Grafik-Programmierung, bei der man zu einer Bewegung oder Animation nicht jedes Mal das komplette Bild neu aufbaut, sondern nur die Veränderungen auf den Bildschirm gibt, so wird bei der Kommunikation ein ähnlicher Weg beschritten. Beispielsweise wird bei einer Flugsimulation nicht ständig die absolute Position des Flugzeuges übertragen, sondern es werden nur die Abweichungen der momentanen Höhe und Geschwindigkeit an den Partner gemeldet. Dadurch erreicht man mit wenig Information einen schnellen und ständig aktuellen Abgleich des Spieles. Somit ist das Wichtigste bei einem Head-to-Head-Game, daß sich beide Partner permanent auf dem gleichen Spielstand befinden. Diese Tatsache ist die absolute Voraussetzung für einen realistischen Ablauf des Spieles.
Ein weiterer ausschlaggebender Aspekt für das einwandfreie Zusammenspiel der Spiele ist die Geschwindigkeit des Datenaustausches zwischen den Rechnern. Bei einem Nullmodem stellt sich sicherlich nicht das Problem, denn bei einer kurzen Verbindung sind Geschwindigkeiten von über 100.000 Bit/s durchaus möglich. Auch im Netzwerk-Betrieb sind sehr hohe Übertragungsraten erreichbar. Problematisch wird es eigentlich erst, wenn man die Kommunikation über ein Modem vollzieht. Wollen Sie Ihre Spieldaten mit ähnlich hohen Raten wie per Nullmodem oder Netzwerk austauschen, ist unbedingt ein entsprechend teures Modem notwendig (ein postzugelassenes Modem mit einer Übertragungsrate von 14.400 Bit/s ist kaum unter DM 1.000,- auf dem Markt erhältlich). Ferner sind Sie auf ein leistungsfähiges Postnetz angewiesen. Bei dem hausüblichen Telefon-Netz ist meist bei 9.600 bit/s ohne entsprechende Ausstattung die Grenze erreicht. Bei einer sehr schlechten Verbindung ist oftmals schon bei 2.400 bit/s das Maximum erreicht. Also muß man auf andere Postdienste (Datex-P, ISDN) zurückgreifen. Leider stellt sich hier dann das Problem, daß es kaum Spiele gibt, die diese Postdienste unterstützen.
Eine Ausnahme bilden professionelle Mailboxen, die bereits ihre Systeme auf die neuen Technologien aufrüsten und bereits Zugänge zu leistungsfähigeren Postnetzen anbieten. So ist bei der CompuServe bereits ein ISDN-Anschluß angekündigt. Dann wird es auch möglich sein, in kürzester Zeit große Datenmengen auszutauschen, sofern man bereit ist, für dieses Hobby auch zu zahlen.





Mein erster Kontakt

Haben Sie sich endlich dazu entschlossen, Ihr erstes Head-to-Head-Game auszuprobieren, stehen Sie vor dem Problem: Was brauche ich eigentlich an Ausrüstung, um die Welt der Datennetze zu erkunden:

Zunächst ist sicherlich der Besitz eines Rechners sowie eines Spiels Voraussetzung für den Start in diese Welt. Einen Überblick über die existierenden Games finden Sie in der letzten Ausgabe von PC GAMES.
Für den Einstieg in das Genre der Head-to-Head-Games ist sicherlich die Anschaffung eines Nullmodems (eine Kurzanleitung zum Selbstbau des Nullmodems finden Sie in diesem Artikel) die preisgünstigste Variante. Jedoch müssen Sie natürlich über zwei Rechner verfügen oder Ihren besten Freund überreden, daß er seinen Computer bei Ihnen vorbeibringt.
Wenn die Begeisterung für diese Art der Spiele keine Grenzen mehr kennt, sollten Sie sich ein Modem anschaffen. Dabei sollten Sie darauf achten, daß es sich um ein postzugelassenes Modem handelt und Sie somit auch ohne Lötkolben an das Telefon-Netz kommen. Außerdem sollte das Modem unbedingt den Hayes-Standard unterstützen, da fast alle Mailbox-Systeme mit diesem Standard arbeiten. Wollen Sie eine Schnittstelle in Ihrem Rechner sparen, können Sie sich auch eine Modemkarte anschaffen.
Für Leute die auch unterwegs nicht mehr auf Online-Games verzichten können, ist sicherlich der Kauf eines Akustikkopplers anzuraten. Zwar ist ein Koppler wesentlich anfälliger für Störgeräusche als ein Modem, aber hier haben Sie die Chance, völlig mobil mit Ihrem Partner oder mit einer Mailbox in Kontakt zu treten.
Voraussetzung für eine Datenfernübertragung über die Postdienste ist das Vorhandensein eines Postanschlusses (z.B.: Telefon, Datex-P, ISDN, etc.). Soll Ihr Modem nicht an den bestehenden Anschluß installiert werden, so muß ein zusätzlicher Hauptanschluß her. Nähere Information bekommen Sie in jedem Postamt.
Jetzt steht dem Duell im Netz nichts mehr im Wege und Sie können unbeschwert die Faszination dieser Spiele genießen.

Wie man Telefonkosten mit einem einfachen Trick spart!

Viele Head-to-Head-Games bieten die komfortable Möglichkeit, per eigenem Menü direkt den Partner per Telefon anzurufen. Eigentlich eine sinnvolle Einrichtung. Aber es gibt auch einen Nachteil. Treten Störungen auf oder das Programm stürzt ab, gibt es meist nur einen Ausweg. Sie führen ein Reset aus und müssen dadurch auch die Telefonverbindung unterbrechen. Das kann eine kostspielige Angelegenheit werden. Möchte man während des Spieles auch einige Worte wechseln, ist das meist nur mit spezieller Hardware möglich.
Ein einfacher aber wirksamer Trick löst alle Probleme. Des Rätsels Lösung liegt im Verbindungsaufbau: Sie stellen die Verbindung zwischen zwei Rechnern per Telefon nicht über das Spiel, sondern bevor Sie in Ihr Lieblingsspiel gehen, her. Im Programm selbst melden Sie den Modus 'Nullmodem' an.
Durch diesen Dreh können beide Partner gemeinsam einige Zeit spielen. Verlassen Sie das Spiel, bleibt die Verbindung weiterhin bestehen. Ist Ihr Modem mit Ihrem Telefon in Reihe geschaltet, können Sie den Hörer abheben, das Modem abschalten und miteinander sprechen. Der umgekehrte Weg funktioniert ebenfalls. Selbst bei einem softwaremäßigen Reset wird die Verbindung nicht unterbrochen.
Wie stellen Sie nun die Verbindung her. Der einfachste Weg funktioniert über ein Terminalprogramm, das Sie verlassen können, ohne daß die Leitung unterbrochen wird. Beispielsweise das Shareware-Programm 'PROCOMM' verfügt über diese Möglichkeit. Der zweite Weg führt über die Betriebssystem-Ebene. Hier können Sie direkt im DOS die Verbindung herstellen. Ist Ihr Modem ordnungsgemäß angeschlossen und unterstützt es den Hayes-Standard dann sind dafür folgende Schritte notwendig:

Rechner1	Rechner2

1. Schritt
Zunächst Initialisieren Sie die Schnittstelle Ihres Rechners mit dem DOS-Befehl MODE. Hier z.B. mit 2400 Bit/s. Die genaue Syntax des Betriebssystems steht sicherlich in Ihrem Handbuch.

MODE COM1:2400,N,8,1	**MODE COM1:2400,N,8,1**

2. Schritt
Mit diesem Befehl gelangen Sie direkt auf die Betriebssystem-Ebene und können die Schnittstelle ansprechen (COM1).

COPY CON COM1	**COPY CON COM1**

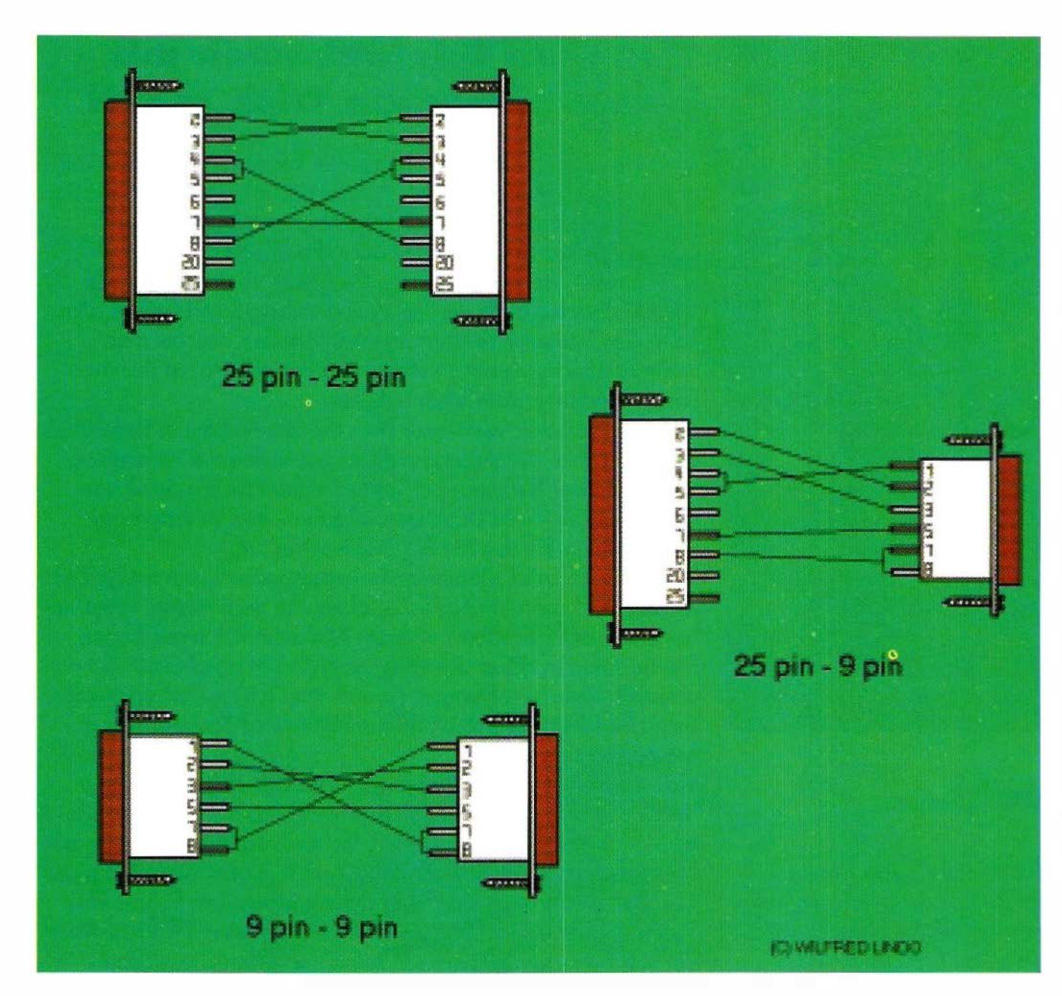
3. Schritt
Sie geben dann direkt die Hayes-Befehle ein. Durch den Befehl 'ATA' wird das eine Modem in einen wartenden Zustand versetzt. Parallel dazu wird das Partner-Modem zum Anrufer. Nach dem Austausch von ersten Initialisierungsdaten wird die Verbindung aufgebaut.

ATA	**ATD oder ATO**

4. Schritt
Mit diesem Befehl verlassen Sie die Eingabe-Konsole und befinden sich wieder auf der DOS-Ebene. Hier kann das Spiel auf beiden Seiten gestartet werden.

CTRL-Z	**CTRL-Z**

Und nun viel Spaß beim Testen!



Nullmodem selbst gebaut

Wer sich zutraut mit einem Lötkolben umzugehen und ein wenig technischen Geschick besitzt, der kann auch mit wenigen Handgriffen ein Nullmodem selbst zusammenbauen. Sie brauchen dazu nur ein 9- oder 25litziges Kabel, einen weiblichen und einen männlichen (mit 9 oder 25 Pins) Stecker und schon kann es beginnen. Entsprechend der Anschlüsse am Rechner und am Modem wählen sie eine der aufgeführten Verbindungen aus, verknüpfen die entsprechenden Drähte miteinander und fertig ist das Nullmodem. Haben Sie noch ein serielles Kabel übrig, so kann auch das benutzt werden. Sie ändern einfach die Anschlüsse gemäß unserer Zeichnung und fertig ist auch hier das Nullmodem.

Die wichtigsten Hayes-Befehle

Obwohl die Zahl der Computerbesitzer mit Modem ständig steigt, wissen die wenigsten Besitzer mit den speziellen Modem-Befehlssatz etwas anzufangen. Dem nun folgenden Befehlen muß bei der Eingabe immer ein 'AT' (Attention) vorangestellt werden. Diese Liste stellt nur einen winzigen Ausschnitt aus dem Befehlssatz eines Modems dar, jedoch können Sie bereits die ersten Versuche damit starten.

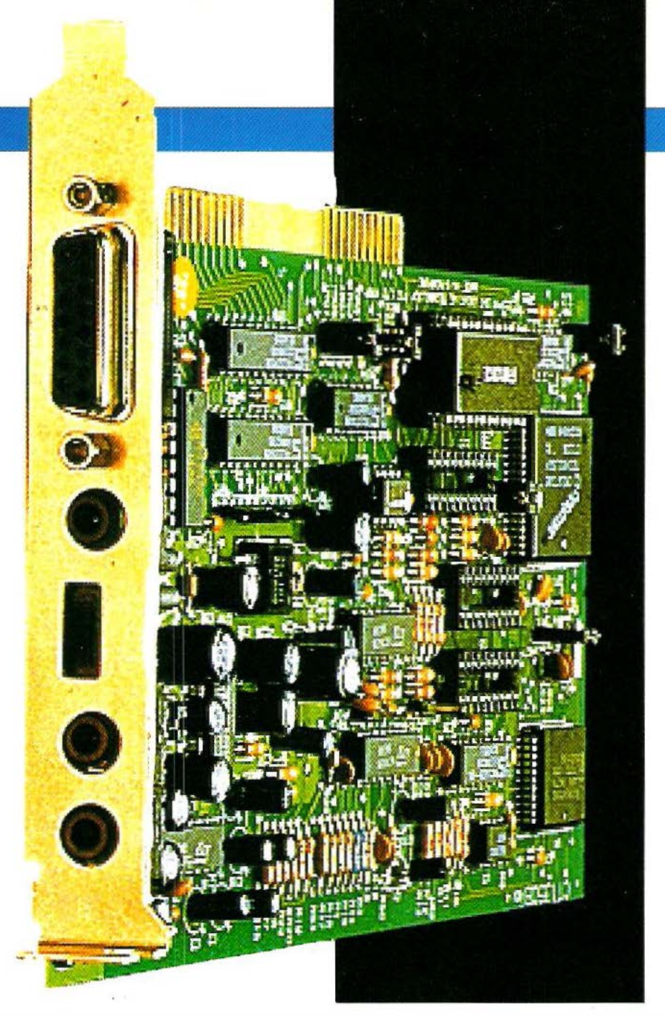
A **Mit diesem Befehl hebt das Modem ab**
B **Betriebsart nach europäischer Norm**
D **Wählt die folgende Telefon-Nummer**
E **Echo ausschalten**
P **Puls-Wählverfahren (Deutschland)**
T **Mehrfrequenz-Wählverfahren (USA)**
W **Wartet auf Amtsleitung**
H **Modem legt auf**
L **Lautsprecher leise**
M **Lautsprecher aus**
Z **Modem-Reset**

Je nach Hersteller können manche Befehle unterschiedlich belegt sein.

Virtuelle Welten erhalten durch Link-Verbindungen erst ihren eigentlichen Simulations-Charakter.

In der abschließenden Folge unseres Berichts über Multiplayer Games geben wir Ihnen letzte Tips für die Kommunikation in einem Netzwerk und mit einer Mailbox, konfrontieren Sie mt den Kosten für diesen Spaß, wagen uns an einen Ausblick darauf, was zukünftigen Entwicklungen diesem Genre noch bescheren können.





Soundblaster 2.0 - Soundblaster Pro 3.0

von Thomas Wendt und Norman Wöske

Was Spielefanatiker haben sollten!

Heutzutage sind Spiele immer schneller, hochauflösender und perfekter animiert, auch für die Spiele-Sound-Qualität wuchs der Anspruch. Wo vor ein paar Jahren noch ein Knacken und Piepen aus den PC-Lautsprechern kam, kommen heute gigantische, perfekt gesampelte Klangtapeten aus den Hifi-Anlagen.

Wie kommt dieser Sound nun zustande? Ganz einfach - mit Hilfe einer Sound-Karte. Diese Karten stecken in einem freien 8 oder 16 Bit Slot des PC und sind mit einem Kabel mit der Hifi-Anlage oder direkt mit den (Aktiv-) Lautsprechern verbunden. Zu den am weitesten verbreiteten Soundkarten gehören die Soundblaster 2.0 und Soundblaster Pro 3.0.

Eine Notwendigkeit?

Natürlich stellt sich die Frage: "Lohnt sich die Anschaffung einer Soundkarte und wie wirkt sich die Qualität auf die Spiele aus?". Die Antwort lautet: "Die Anschaffung lohnt sich gerade für Spiele und zwar GEWALTIG. Sieht man auf die Stummfilmzeit zurück, wurden die Filme erst dann interessanter als der Ton hinzu kam. Und dies gilt auch für die Computerspiele, denn was nützt die beste Auflösung wenn nur ein Pfeifen und Knarzen aus dem Äther kommt?
Hier sei als bestes Beispiel "Wing Commander II" erwähnt. Installiert man dieses Programm ohne Soundblaster (oder ähnliches) kommt nur ein "piong" und "zzzisch" aus dem niedlichen PC-Lautsprecher. Kommt allerdings die Soundblaster-Installation zum Einsatz, (mit evtl. Anschluß an eine Hifi-Anlage) ist es geradeso, als würde man die Welt neu erschaffen. Das Orchester spielt eine Fanfare ein, das Feuerwerk donnert die Baßlautsprecher aus den Boxen. Ist man dann noch im Besitz der Wing Commander Speech-Disk, wird das Computerspiel zur Realität; perfekt digitalisierte Sounds bringen die Akteure zum Sprechen. Verschiedene Stimmenmuster bringen realistisches Flair und damit 'maximum entertainment'. Wow, nie wieder ohne Soundkarte.
Die Spieleindustrie hat diesen Markt natürlich frühzeitig erkannt und bringt inzwischen 95% der Spiele mit Soundkartenunterstützung heraus. Selbst der PD- und Shareware-Markt wird mit Super-Soundkartenspielen immer mehr bestückt. Welche Karte ist denn nun die richtige?

Stereo oder Mono?

Leider, muß man vorwegnehmen, haben die meisten Soundkartenspiele nur eine Monoausgabe und deswegen würde die Soundblaster 2.0 im Moment völlig ausreichen. Wer zusätzlich noch ansprechende Präsentation mit Stereo-Sound oder Musik-Effekten erzeugen möchte, greift zur Soundblaster Pro 3.0. Sicherlich werden auch hier die Spielehersteller umdenken und Spiele direkt für die Stereosoundkarten entwickeln, allein aus dem Grund, daß diese Karten im Preis deutlich fallen und es immer mehr Anbieter bzw. Hersteller gibt. Dann heißt es nur noch: "Spielhölle komm zu mir......"

Soundblaster 2.0

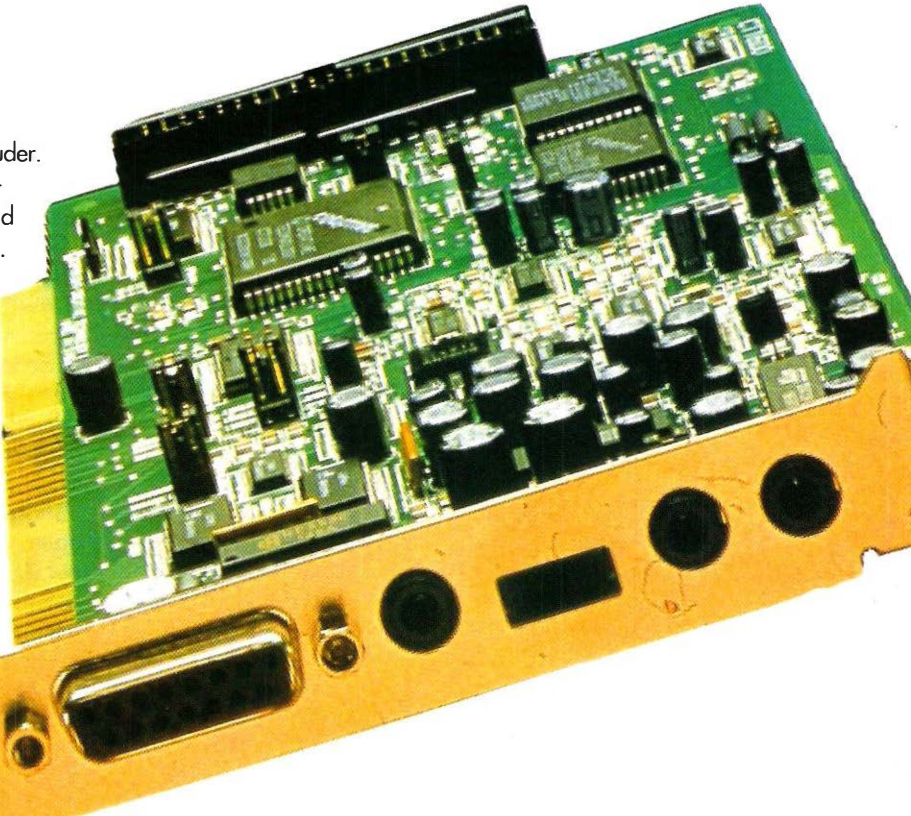
Die Soundblaster 2.0 ist die "kleinste" und mit ca. DM 200,- auch gleichzeitig günstigste Soundkarte des Herstellers Creative Labs, trotzdem können sich die Daten sehen bzw. hören lassen. 11 Stimmen FM-Musik, das heißt Syntheziser-Sound, sowie eine veränderbare, programmgesteuerte Sampling-Rate von 4 kHz bis 44,1 kHz bieten schon einiges. Ein eingebauter Stereoverstärker sorgt für eine maximale Ausgangsleistung von 4 Watt pro Kanal an Lautsprechern mit 4 Ohm. Für die Tonaufnahmen dient der Mikrofon- und ein Line-Eingang. Bei Musikaufzeichnungen erfolgt die Abtastung mit einer Auflösung von 8 Bit und einem Frequenzgang von maximal 15 kHz in mono. Zusätzlich bietet die Karte einen Joystickanschluß der mit einem optianal erhältlichen Midi-Interface bestückt werden kann.
Was aber ist die Hardware ohne Software?! Hier bietet die Soundblaster 2.0 einige interessante Programme an, wie z.B. "FM-ORGAN", ein Orgelprogramm welches entweder mit der Tastatur oder mit einem Keyboard (Midi-Anschluß) benutzt werden kann, oder einen frechen animierten Papagei, "Talking Parrot", der auf lustige Weise alles das nachplappert was ins Mikrofon gesprochen wird. Für die Arbeit mit digitalisierten Klängen (VOC-Dateien) dient das "VOX-Kit", welches das Aufnehmen und Abspielen von VOC-Dateien ermöglicht. Für Leute die des Notenlesens nicht mächtig sind, wurde das Programm "Soundboard" entwickelt. Auf einfache Art und Weise lassen sich Musikstücke konstruieren, auch ohne Notenschlüsselkenntnisse. Windowsanwender können jetzt mit der Software "Musicbox" MIDI-Dateien im Hintergrund abspielen. Es sei noch zu erwähnen, daß die Soundblaster 2.0 wie auch ihr großer Bruder Soundblaster Pro 3.0 AdLib-kompatibel ist und so eine ganze Reihe von Spielen unterstützen.

Soundblaster Pro 3.0

Sie unterscheidet sich schon optisch von ihrem kleinen Bruder. Da sie eine 16 Bit Steckkarte ist, besteht hier die Möglichkeit zusätzlich den Interrupt 10 anzuwählen. Dadurch wird ein Adressenkonflikt mit anderen Zusatzkarten vermieden. Insgesamt können 4 Interruptleitungen belegt werden: 2, 5, 7 oder 10, sowie 3 DMA-Kanäle 0, 1 oder 3.
Die I/O-Adressen befinden sich bei 220H oder 240H.
Das Besondere an der Soundblaster Pro 3.0 ist der neue 20-stimmige FM-Synthesizer "OPL3"-Chip von Yamaha und die Stereoaufzeichnung (nur der Mikrofoneingang bleibt MONO), sowie die Anschlußmöglichkeit eines CD-ROMs. Der "OPL3" besitzt folgende 3 Modi:
1. 9 Melodie- und 5 Schlagzeug-Instrumente
2. 6 Melodie- (4 Operatoren), 3 Melodie- (2 Operatoren) und 5 Schlagzeug-Instrumente
3. 15 Melodie- (2 Operatoren) und 5 Schlagzeug-Instrumente.
Bei Musikaufnahmen mit der PRO3 beträgt die Abtastbreite, bei einer Auflösung von 8 Bit, schon 22 kHz in STEREO oder 44 kHz in Mono. Zu beachten sei die große Vielfalt der mitgelieferten Software, knapp 11 MByte (!) an Utilities und Demos. Auch hier wird das Orgelprogramm "FM-Organ" mitgeliefert, sowie für VOC-Dateien der "Voice-Editor 2". Mit dem "Voice-Editor 2" kann man nicht nur aufnehmen und abspielen, sondern es sind spezielle Editierfunktionen vorhanden wie z.B. Ein- und Ausblenden, Echo, Verstärken usw. Als i-Tüpferle kann sich das SantaFe-Programm sehen lassen. Hier lassen sich mit Autodesk Animator FLI-Files, PCX-Bildern und Musik hervorragende Präsentationen erstellen. Interessant ist noch zu erwähnen, daß das Midi-Interface, mit Software im Lieferumfang des Soundblaster Pro 3.0 schon mitgeliefert wird.

Kurz vor Redaktionsschluß

Wie uns der Hauptdistributor der Soundblasterkarten, CPS Hamburg, mitteilte, erscheinen seit dem 6. Oktober 1992 Nachfolge-Soundkarten mit den Versionsnummern Soundblaster 2.5 und Soundblaster Pro 4.0 sowie eine Soundblaster Junior. Diese Karten haben einen entscheidenden Unterschied gegenüber ihren Vorgängern, sie werden (lt. CPS) nicht mehr von Creative Labs hergestellt, sondern direkt von CPS. Zusätzlich bieten alle neuen Karten einen dynamisch gesteuerten Filter und erreichen dadurch einen besseren Frequenzgang. Außerdem bietet die Soundblaster 2.5 (gegenüber der 2.0 Version) einen CD-ROM Anschluß und einiges an Software mehr. Auch bei der Pro 4.0 Version wurde das Softwarepaket vergrößert und für den Mikrofoneingang können jetzt auch Stereomikrofone für Stereoaufnahmen angeschlossen werden.
Die Soundblaster Junior dient als reine Spielesoundkarte und wird für DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung lt. CPS) erhältlich sein. Der Soundblaster 2.5 kostet DM 249,- (unverbindliche Preisempfehlung lt. CPS), der Soundblaster Pro 4.0 DM 448,- (unverbindliche Preisempfehlung lt. CPS).



TBird Drive



Ein neuer Höhenflug?

„Auspacken. Einschalten. Spielen!" Unter diesem Motto versucht ASI Computer seine kompakten Rechner an den Mann zu bringen.

Nun erweitert die beliebte Einsteigerfirma ihre Produktpalette um den leistungsfähigen 486er "Drive", der den altbekannten 386er endlich ablösen soll. Aus diesem Grund erhält der bisherige TBird den feinen Zusatz "Classic" und wird fortan für DM 1999,- zu erwerben sein. Wer allerdings Wert auf starke Rechenpower legt, der sollte sein Augenmerk auf den neuen "Drive" richten, dessen Preis bei DM 2599,- liegen wird. Dafür wird dem unerfahrenen Endkunden aber auch eine Menge geboten: 4 MB RAM, 50 MB Hard Drive, ausgereifte Spiele- und Anwendersoftware und natürlich das vielgepriesene CD-ROM-Laufwerk. Bei diesem Wunderwerk der Technik handelt es sich um einen zukunftsträchtigen Hardwarezusatz, der den TBird zu neuen Höhenflügen verhelfen soll.

Der Test

Um den brandneuen TBird angemessen beurteilen zu können, haben wir "Drive" und "Classic" kurzerhand nebeneinandergestellt und besonders zeitaufwendige Spiele auf der Festplatte installiert. Zunächst mußten sich beide Rechner dem gnadenlosen "Wing Commander 2"-Test unterziehen. Lagen beim Kopiervorgang beide "Vögel" noch gleichauf, so hatte der "Drive" beim Entpacken schon nach kurzer Zeit die Nase vorn. Mit gigantischen 7min12s wies er den "Classic" (43min13s) überdeutlich in seine Schranken. Nach solch einem Ergebnis, das übrigens niemand erwartet hatte, wuchs die Spannung auf das eigentliche Spiel natürlich ungemein. Bewaffnet mit einem 386er (ak) und einem vermeintlich schnelleren 486er (om) machten wir uns auf die gewohnte Kilrathijagd. Doch statt des erwarteten Geschwindigkeitsrausches, trat lediglich eine leicht spürbare Verbesserung des Tempos ein. Dies ist aber nicht unbedingt negativ zu beurteilen, denn auf dem "Kleinen" bleibt "Wing Commander 2" wenigstens spielbar...

Als nächstes Testprogramm hielten wir "Links 386pro" für besonders geeignet. Um gleiche Bedingungen zu schaffen, war für uns bei beiden Rechnern die Darstellung des ersten Lochs ausschlaggebend. Die Stoppuhr sprach aber auch diesmal Bände. Bei höchster Detailstufe schlug der "Drive" mit akzeptablen 30 Sekunden zu Buche. Der "Classic" benötigte für die aufwendige Grafik satte 108

Sekunden, die das fabelhafte Spiel wohl zu einem starken Schlafmittel degradieren. Als wir uns dann schließlich doch mit einer geringeren Detailfülle zufrieden gaben, war trotzdem noch ein krasser Unterschied von 28 Sekunden (16s:44s) zu verzeichnen.

Silberlinge? Mangelware!

Nach diesem aussagekräftigen Vergleichstest widmeten wir uns voll und ganz dem integrierten CD-ROM. Daß ihm das altmodische 5.25"-Laufwerk zum Opfer gefallen ist, wird wohl niemand zu Tränen rühren. Wer legt schon großen Wert auf diese schwarzen Wackelscheiben? In Sachen Spielesoftware wird das CD ROM allerdings nur ungenügend genutzt, funktioniert es doch bislang wie eine konventionelle Festplatte mit unerhörten Zugriffszeiten. Aus diesem Grund ist dieses Peripheriegerät auch nur für die fernere Zukunft interessant, wenn sich die Herren Softwareproduzenten endlich dazu entschließen sollten, verstärkt für dieses Laufwerk zu entwickeln. Mit 630 MB Speicherplatz läßt sich doch bestimmt eine ganze Menge bewerkstelligen, oder? Bis es aber soweit ist, kann man immer noch seine audiophilen Silberlinge oder die trendweisenden Foto-CDs über das CD-ROM abspielen. Deshalb weist die Frontpartie des Laufwerks auch einen gewöhnlichen Klinkenanschluß auf, der mit jedem Walkman-Kopfhörer genutzt werden kann. Mit Hilfe des gut zugänglichen Lautstärkereglers steht dem ungetrübten Musikgenuß nichts mehr im Wege.



Zukunftsweisende Technologie bietet das CD ROM Laufwerk.

Fazit: Als Computerneuling ist man mit dem T-Bird Drive bestimmt nicht schlecht bedient. Die zufriedenstellenden Rechenleistungen können sich durchaus sehen lassen und sorgen zusätzlich dafür, daß dieser Spielecomputer nicht so schnell von der Bildfläche verschwindet. Außerdem besteht nun endlich die Möglichkeit, auch ernsthafte Anwendersoftware auf dem TBird laufen zu lassen, ohne dabei minutenlange Wartezeiten in Kauf nehmen zu müssen.

Apropos Kaufen! Da ein 25 MHz getakteter Rechner nicht gerade das Höchste der Gefühle darstellt, hat sich ASI Computer eine sinnvolle Option ausgedacht, um den "Drive" zu einem wahren "Overdrive" aufsteigen zu lassen. Für die geballten 50 MHz muß der geneigte Verbraucher allerdings noch einmal eine Stange Geld investieren. Wer schon einige Erfahrungen mit dem Hard- und Softwareleben gemacht hat und auf die beigelegten Programme getrost verzichten kann, der sollte sich den Kauf jedoch zweimal überlegen. Der Preisverfall in der Computerbranche scheint nämlich kaum abzureißen und gleichwertige Rechner sind schon für wesentlich weniger Bares zu haben. Interessant ist dann lediglich das günstige CD-ROM-Laufwerk, das sich vor allem in Hinblick auf Multi-Media-Anwendungen als nützlich erweisen könnte. Einsteigern wird hingegen ein solides Grundpaket geboten, daß sich durch einige Handgriffe beliebig erweitern läßt.

Oliver Menne

T-Bird Drive
Technische Daten und Ausstattung

Gehäuse:	
Prozessor:	486SX, Taktfrequenz 25 MHz, erweiterbar auf DX (50MHz)
RAM	4 MB
Festplatte:	50 MB, 17ms
Laufwerk:	3,5" (1,44 MB)
CD-ROM:	bis 630 MB Kapazität, 32K Cache Buffer, Datenübertragung 175KB/s, im Burst-Mode 1,6 MB/s
Grafikprozessorboard:	16-Bit VGA, 512K 1024*768, 16 Farben
Lieferumfang:	MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Viruspolice, Macs Opera, ConText Easy, Monkey Island 2, Mad TV, Entertainmentpack für Windows
Monitor:	14" VGA Color Monitor, strahlungsarm
Endverkaufspreis:	DM 2.599,-

GARANTIE

Die PC Games Coverdisk 12/92

So geht`s...

WEEN - The Prophecy kann nicht von der Diskette gespielt werden, muß also auf Ihrer Festplatte installiert werden. Gehen Sie dazu bitte folgendermaßen vor:

▶ *1.* Die Diskette in das Laufwerk geben.

▶ *2.* Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit folgendem DOS-Befehl:
cd b: (+ Entertaste)
oder: **cd a: (+ Entertaste)**
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.

▶ *3.* Nun können Sie "WEEN" mit der Befehlseingabe von:
install (+ Entertaste)
auf Ihrer Festplatte installieren.

▶ *4.* Um das Spiel zu starten, folgen Sie den Anweisungen des Programms.

Wir übernehmen Garantie,...



daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Hinweis

Aus Zeit- und Kostengründen wird jede Coverdisk von uns nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. D.h. leere Tracks werden nicht kopiert und somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren (unformatierten) Spuren Fehlermeldungen auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit der Programme haben. Da aus diesem Grund kein verfügbarer (sprich formatierter) Platz mehr auf der Diskette vorhanden ist, können auch keine weiteren Daten auf ihr gespeichert werden, was wiederum zu Fehlermeldungen führen würde.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 12/92

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname:________________________

Straße, Hausnummer:________________________

PLZ, Wohnort:________________________

Fehlerbeschreibung:________________________

____

BACKFLASH

Erstmalig in der deutschen Games Magazin Landschaft!

Nicht so bescheiden...

Schon sind die ersten zaghaften Versuche, in die Fußstapfen eines Spieletesters zu treten, bei uns eingetroffen. Wo bleibt IHR ganz persönliches Review?

Wie objektiv können Computerspieletests denn überhaupt sein? Eine Frage, an der sich wahrlich die Geister scheiden können. Wir als Redaktion, die sich mit Computerspielen mehr oder weniger hauptberuflich beschäftigen, glauben aufgrund intensiver Auseinandersetzung und daraus resultierender Erfahrung und Überblick, in gewissem Maße dem Anspruch einer objektiven Beurteilung gerecht zu werden. Doch was denkt der Leser über unser Review XY? Ist die Sicht der Dinge einseitig? So sind wir auf den Gedanken gekommen, auch einmal den Leser in die Spielbewertung miteinzubinden. Mit dem "Backflash".

Backflash leitet sich vom englischen Wort "flashback" ab, was soviel wie "Rückblende" bedeutet. Auf dieser Seite soll in Zukunft genau eine solche Rückblende stattfinden. Und zwar eine aus der Sicht des Lesers. Das heißt, im Backflash sollen Sie die Möglichkeit haben, Computerspiele zu beurteilen. Eine einmalige Sache bisher.

Der Ablauf soll sich folgendermaßen gestalten: Egal, was Sie sich in letzter Zeit an Spielsoftware geleistet haben (wenn das Programm nicht gerade älter als 2 Monate ist), Sie versuchen darüber einen Spieletest zu schreiben, etwa in gleicher Art, wie eines unserer Reviews von einer Seite Umfang. Natürlich sollten Sie auch unser Bewertungssystem verwenden, um Ihren Spieletest in Beziehung zu unserem zu setzen.

Bitte fügen Sie am Ende des Textes bitte Ihre genauen Einzelwertungen auf. Den Artikel schicken Sie dann bitte als einfache ASCII-Datei mit einer kurzen Notiz zu Ihrer Person und einem Foto von sich an uns, und wenn Sie Glück haben, können Sie in einer der nächsten PC Games Ausgaben "Ihren" Spieletest finden.

Wir finden, daß das eine tolle Sache werden kann, wenn die Leser wirklich einmal für sich selbst schreiben können. Anzumerken wäre vielleicht noch, daß Ihre Artikel sicherlich keine Kontrollinstanz sein sollen, aber auch für uns könnten sich ja daraus neue Eindrücke und interessante Aspekte ergeben. Für´s erste Mal wünschen wir viel Spaß in der neuen Redakteursrolle und diese Chance sollten Sie wirklich nutzen!

Christian Müller ■

Wenn Sie sich und Ihren Artikel auf dieser Seite wiederfinden wollen, schicken Sie bitte folgendes:

1. Die ASCII-Datei eines Testberichts auf Diskette über ein Spiel, das Ihnen besonders gefällt und das nicht älter als zwei Monate ist (Umfang ca. 3.000 Zeichen).
2. Ein Bild (Paßfoto o.ä.) von Ihnen mit einer kurzen Beschreibung zu Ihrer Person.
3. Das alles an die Redaktionsadresse senden:

CT Verlag
PC Games
"Backflash"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Und wieder haben Sie etwas mit unserer Coverdisk erstanden, das es noch nicht als Vollversion zu kaufen gibt. Näheres zur Endversion und Story finden Sie im Review auf Seite 42.



The Prophecy

2. Das **Jokersymbol** erlaubt Ihnen in der Vollversion, sich an bestimmten stellen im Spiel Tips zur Lösung eines Problems geben zu lassen. In der Demoversion ist das leider nicht möglich.

4.Der **Rucksack** gibt Ihnen eine Auflistung der Gegenstände, die Ween bisher in seinem Inventar hat. Diese Funktion ist auch über die rechte Maustaste zu erholten.

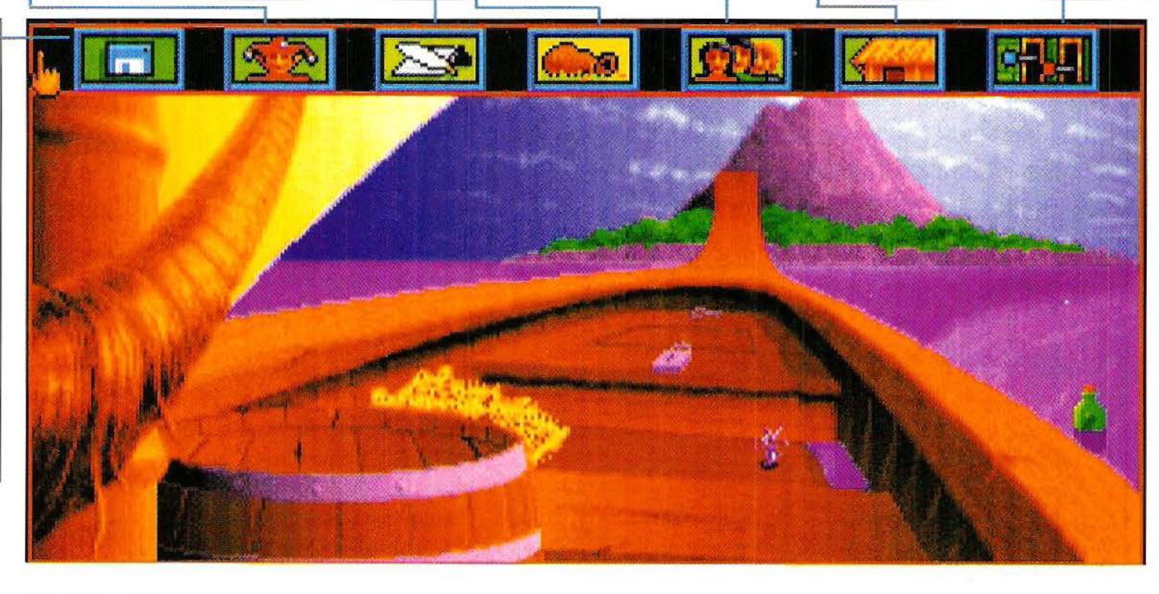
3. Die **Schriftrolle** gibt Ihnen über ein Note Pad die Möglichkeit, sich Notizen zu machen.

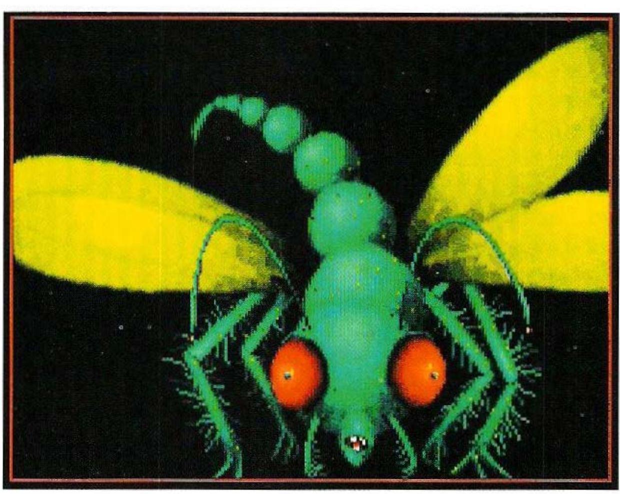
5. Mit den **Portraits** der Spielfiguren können Sie in der Vollversion anwählen welche Spielfigur Sie steuern möchten. In der Demoversion erscheint nur Weens ständiger Begleiter und kleines Helferlein Petroy, der ihm immer mit einem guten Rat zur Seite stehen wird.

6. Die **Hütte** gibt Ihnen in der Vollversion den Weg zu anderen Handlungsorten frei.

7. Über das **Schraubensymbol** können verschiedene Optionen wahrgenommen werden.

1. Unter dem **Diskettensymbol** können Sie Spielstände speichern (save), laden (load), das Programm verlassen (quit), ein kurzes Impressum abfragen (version) und sich den derzeit noch verfügbaren Arbeitsspeicher anzeigen lassen (memoire).





Noch dem Starten erscheint zuerst ein Menübildschirm, in dem Sie in der Vollversion olle Konfigurationsparameter Ihres PCs eingeben können. In der Demoversion können Sie lediglich verschiedene Soundausgabemedien anwählen. Vorrausgesetzt werden eine VGA-Karte und eine Microsoft kompatible Maus. Über die Returntaste speichern Sie diese Einstellungen ab und gelangen zum Introbild.

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm gleiten lassen, werden Sie merken, daß anklickbare und verwendbare Gegenstände oder Personen namentlich in einer Textzeile erscheinen. Am oberen Bildschirmrand erscheint eine Menüleiste, deren Funktionen om nebenstehenden Bild erklärt werden.

Installations- und Startanweisungen auf Seite 86!

LESERBRIEFE

Die ersten Reaktionen auf unser Magazin waren eher zögerlich. Inzwischen kommen die Leserbriefe reichlicher. Dennoch können wir uns nicht des Eindrucks erwehren, daß das Mitteilungsbedürfnis der PC-User nicht das allergrößte ist.

Daß sie weniger Sorgen und Fragen oder weniger zu sagen haben, ist allerdings schwer vorstellbar! Eher neigen wir zu der Vorstellung, daß sich unsere Leser noch nicht so recht trauen.
Darum sei noch einmal betont, daß es keine dummen Fragen - höchstens dumme Antworten gibt. Kritik nehmen wir nicht übel - im Gegenteil - wir gieren danach. Kein Brief wandert ungelesen in den Papierkorb. Wir lesen wirklich JEDEN Brief. Ehrlich!
Nun ist es beim besten Willen nicht mehr zu erklären, was ausgerechnet Sie noch davon abhält, einen Leserbrief zu schreiben. Falls wir etwas dabei übersehen haben, bitten wir darum, uns das auf dem schriftlichen Wege mitzuteilen.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

CP Verlag
Redaktion
PC GAMES
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

KONSTRUKTIVES

Als ich vor ein paar Wochen Eure Zeitschrift im Kaufhausregal entdeckte, habe ich sie mir sofort gekauft. 4 DM für ein Magazin mit Diskette ist ja wirklich einmalig. Die Zeitschrift alleine ist ja schon das Geld wert. Allerdings habe ich auch Dinge gefunden, die Ihr verbessern könntet.
Lockert Euren Schreibstil doch ein wenig auf, und laßt die Anrede mit "Sie" weg. Viele Eurer Leser sind ohnehin noch nicht 18 und den Rest stört es sicher nicht, wenn Ihr "Du" zu ihnen sagt.
Wie wäre es mit einem Programmierwettbewerb, bei dem das siegreiche Programm auf der Coverdisk veröffentlicht wird? Ihr könntet auch ein paar Berichte aus der Szene bringen. So, das war eigentlich alles für heute.

Painkiller

Es freut uns natürlich, daß unser Magazin bei Dir gut ankommt. Auch Deine (und jede andere) Kritik nehmen wir uns zu Herzen. Das mit dem Schreibstil ist so eine Sache! Auf das Lockere, Flockige möchten wir in diesem Magazin bewußt verzichten, und uns eher um einen sachlichen (um das Wort "seriös" nicht zu gebrauchen) Schreibstil bemühen. Wie wir unsere Leser ansprechen sollen, haben wir in endlosen Sitzungen erörtert. Zu einem endgültigen Ergebnis kamen wir allerdings nicht. Nicht zu letzt haben ja da auch unsere Leser ein gewichtiges Wort mitzureden. Ein wertneutrales, egoschmeichelndes "Sie" erscheint uns aber in keinem Falle verkehrt. Etwas einfacher haben wir es da mit den Leserbriefen. Wir sprechen den Leser einfach in dem Ton an, in dem er angesprochen werden möchte, bzw. uns anspricht.
Das mit dem Programmierwettbewerb ist eigentlich eine gute Idee, die wir im Auge (bitte nicht wörtlich verstehen) behalten werden. Falls andere Leser sich daran beteiligen möchten, werden wir es auf jeden Fall machen.
Der Begriff der sog. "Szene" sollte erst genauer definiert werden. Hier möchten wir ebenfalls erst einmal die Meinung unserer Leser einholen.

PD

Ich möchte Ihnen erst einmal ein dickes Lob aussprechen: Das Konzept Ihrer Zeitschrift stimmt. Es ist alles drin, was einen spielenden PC-User interessiert, und auch die Idee mit der Diskette ist genial.
Grundsätzlich ist es eine tolle Idee, auch PD-Spiele zu testen. ABER!
Sie sollten die gleichen Bewertungskästchen benutzen wie bei den kommerziellen Spielen. Als Quelle geben Sie bitte nicht nur einen Händler an, sondern eine Übersicht. Ebenso halte ich es für eine schlechte Idee, "Game Packs" zu testen. Solche Pakete stellt jeder Händler nach seinem eigenen Belieben zusammen. Die hier vorgestellten "Packs" wird man also nur im "Public Domain Studio Nürnberg" finden können. Testen Sie eigentlich auch Programme anderer Händler? Wenn Sie PD-Spiele testen, nehmt Euch bitte auch den Hit "Wxxxxxxxxxx 3D" an! Es tut mir leid, daß ich so viel kritisiert habe, denn sonst bin ich mit PC-Games wirklich zufrieden.

Nils Baer

Für solch eine konstruktive Kritik braucht man sich bei uns nicht zu entschuldigen - im Ge-

genteil - wir bitten darum! PD-Spiele möchten wir eigentlich nicht mit den gleichen Bewertungskästen wie kommerzielle Ware versehen, weil wir sie auch mit anderen Maßstäben bewerten. Das hat nicht nur etwas mit dem Preis zu tun.
Anfangs erschien uns die Idee mit den "Game Packs" wirklich gut, inzwischen sind wir eher Ihrer Meinung.
Momentan werden wir größtenteils vom PD-Studio mit geeigneter Software bemustert. Natürlich kann das kein Dauerzustand sein. Falls sich an dieser Stelle der eine oder auch andere PD-Händler angesprochen fühlen sollte, liegt das durchaus in meiner Absicht!
"Wxxxxxxxxx 3D" mag zwar ein Hit sein, doch ist die Bundesprüfstelle da anderer Meinung. Schon darum möchten wir auf einen Test verzichten.

ERWISCHT

Die ersten Ausgaben gefielen mir sehr gut, auch die Spiele sind nicht schlecht. Dennoch habe ich zwei Fragen.
1. Bleibt der Preis bei 4 DM oder ist das nur ein Einführungspreis?
2. Habt Ihr etwas mit der Play Time zu tun (Rainer Rosshirt macht auch dort die Leserbriefe)?

Stefan

Leider kann der Preis auf Dauer nicht gehalten werden. Aber keine Angst! Wir werden trotzdem wesentlich preiswerter bleiben, als vergleichbare Produkte.
Aha - ein aufmerksamer Leser. Daß im Computec Verlag neben der PC-Games auch die Play Time beheimatet ist, ist ein offenes Geheimnis. Ich habe auch nie abgestritten, daß ich auch für eine andere Zeitschrift die Leserbriefseiten betreue.

GEWINN

Bevor ich meine Meinung zur Zeitschrift abgebe, möchte ich erst einmal eine generelle Sache klären. Zwar gehöre ich mit Sicherheit zu den Computer-Methusalems (32 Jahre alt), fände es aber dennoch gut, wenn wir uns auf ein "Du" einigen könnten. Das klingt auch viel freundlicher.
Jetzt aber zur Zeitschrift. Vom Inhalt gefällt sie mir sehr gut, könnte jedoch ein paar Seiten mehr haben. Die Fotos der letzten Ausgabe waren allerdings unter aller Kanone! Mal ganz ehrlich, der Fotograf hatte wohl einen über den Durst getrunken?
Die Sache mit der Diskette finde ich gut und Eure Texte sind prima geschrieben.
Leider habe ich in der Erstausgabe keinen Wettbewerb gefunden, und das wo ich doch so gerne mal etwas gewinnen würde!
Wie wäre es, wenn Ihr einmal einen Test über Channel Videodat bringen würdet. Da ich ihn seit einiger Zeit nutze, halte ich ihn für eine gute, und vor allem günstige Alternative zu BTX.

Roland Bufe

Ich hätte nicht gedacht, welche Wellen die persönliche Anrede der Leser schlagen kann. Natürlich können wir beide uns auf das vertrauliche "Du" einigen, zumal wir nahezu das gleiche Alter haben (Methusalem finde ich unpassend, der war auch deutlich älter!).
Die Vorwürfe über die Qualität einiger Fotos sitzen. Du findest uns zu tiefst zerknirscht. Jemanden die Schuld in die Schuhe zu schieben bringt hier gar nichts, vielmehr haben wir etwas unternommen und schon seit der letzten Ausgabe deutlich bessere Ergebnisse erzielt.
Ein Test über Channel Videodat ist eigentlich eine gute Idee, die wir sicher aufgreifen werden.
Schon in dieser Ausgabe findest Du ein Gewinnspiel am Ende des Artikels über die Arcade Games. Da manche Leser aber unersättlich sind, ist hier Eigeninitiative angesagt. Hiermit stifte ich ein Spiel aus der Top-Ten für den lesenswertesten Leserbrief, der mich innerhalb von 4 Wochen nach Erscheinen dieser Ausgabe erreicht. Diese Idee habe ich von mir selbst geklaut - es sei mir verziehen, wenn ich mich wiederhole.

PROFIS!

Was? Ja, Profis! Das war mein erster Gedanke, als ich die erste Ausgabe (10/92) der PC Games durchblätterte. Im Gegensatz zur ersten Ausgabe der Play Time, bei der man wirklich "einiges" verbessern konnte. Doch nun ist auch die "Spielzeit" super geworden.
Wie schafft Ihr es nur, den Preis für beide Hefte so niedrig zu halten? Staun.... Zurück zu PC Games. Fangen wir ganz von vorne an:
1. Das Cover ist gut, nehmt auch weiterhin ein Bild der Spiele.
2. Das Bewertungssytem ist, was soll man sagen, ein Knaller. Besonders gut finde ich die Angabe, wieviel Festplattenspeicher benötigt wird.
3. Ach ja, die Diskette! Nicht schlecht, nicht schlecht. Aber Ihr könntet ruhig einmal ein Demo eines "Full-Prize-Games" beilegen. Aber auch so: Für den Preis kann Euch das keiner nachmachen.
Aber jetzt der einzige Kritikpunkt. Die Screenshots! Sie sind teilweise exzellent gelungen (Bsp. S.25), teilweise jedoch miserabel (Bsp. S. 33). Ändert das!
Aber sonst bin ich wirklich sehr zufrieden.

Viele Grüße von: **Urs Bühler**

P.S. Was für eine Auflage hat "Play Time", und welche PC Games?

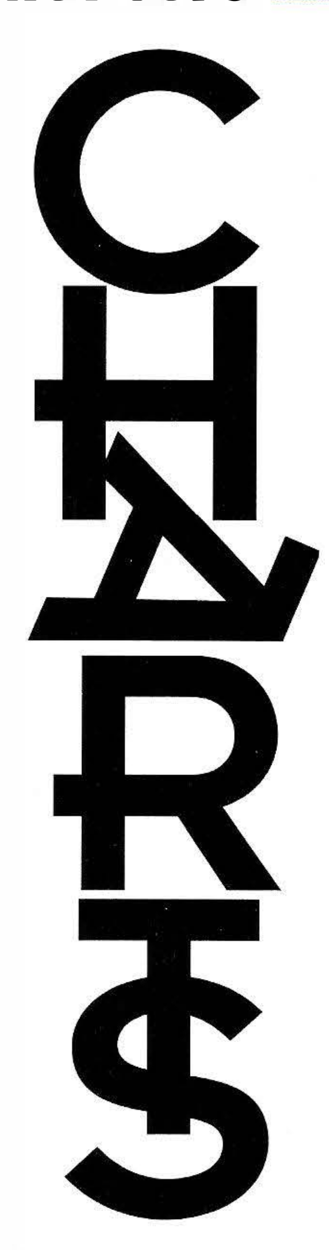
Eigentlich sollte es ja klar sein, daß sich Startschwierigkeiten nicht wiederholen. Wir sind schließlich lernfähig! Wie wir es schaffen sollen, die Preise so niedrig zu halten, versucht unser Chefredakteur auch jeden Monat neu herauszufinden. Es freut uns natürlich, wenn wir schon gleich zu Anfang solch ein positives Feedback haben. Wer würde das nicht verstehen? Was allerdings nicht bedeuten soll, daß wir uns berechtigte Kritik nicht zu Herzen nehmen.

BEWERTUNGS-FRAGEN

Als ich Eure neue Zeitschrift erblickte, mußte ich einfach zugreifen. Zudem sammle ich auch Erstausgaben aller Art.
Nach dem ersten Durchlesen stellte ich fest, daß Ihr Eure Hausaufgaben gemacht habt. Flotter Schreibstil, durch viele Fotos aufgelockerte Berichte und ein herrlicher Preview Teil, der neueste Soft beleuchtet, aber nicht gleich versucht einen großen Sonder-Exklusiv-Test zu bringen.
Aber über einige Dinge kam ich dennoch ins Grübeln! Heutzutage noch die Orginalität eines Spieles zu bewerten finde ich übertrieben. Bei 99% aller Spiele gab es etwas Ähnliches ja schon zuvor. Wichtiger wäre es, eine Art Preis/Leistungs-Verhältnis festzustellen, denn wenn man für Ultima 7 100 DM ausgibt, ist es etwas Anderes, als z.B. für Double Dragon III.
Auch die Motivation in Tagen und Wochen anzugeben ist problematisch. Da spielt doch zuviel Subjektivität mit.
So, das wars für heute. Das war schon ein sehr guter Einstieg und ich werde mir die nächste Nummer auf jeden Fall ansehen.

Markus Becker

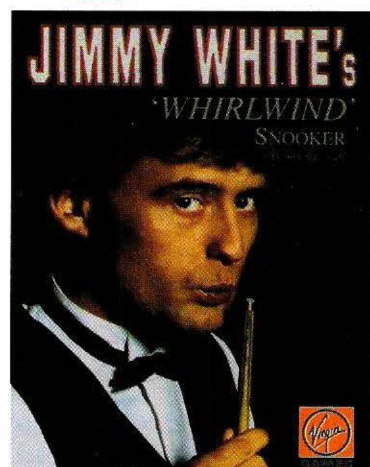
Die Argumente gegen eine Bewertung der Orginalität sind uns durchaus bekannt. Ebenso die Sache mit der Motivation. Wenn wir das in den Griff bekommen könnten, hätten wir das perfekte Bewertungssystem! Aber da es etwas 100% Perfektes eigentlich nicht geben kann, versuchen wir, uns diesem so weit wie möglich zu nähern. Da werden uns doch hoffentlich ein paar kleine Kompromisse gestattet sein?



Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Virgins eindrucksvolle Billard-Demonstration

- **History Line 1914-1918**
  Exakt, seriös und unterhaltsam
- **Burning Steel**
  SSI im Grafikrausch
- **Quest for Glory 3**
  Ruhmreicher dritter Teil der Sierra-Saga
- **Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant**
  Altbewährtes in neuer Pracht
- **Jimmy Whites Whirlwind Snooker**
  Realpartie am Vektortisch
- **ATAC**
  Drogenmafia im Visier

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action
Dynablaster 75%
Grand Prix Unlimited 74%
Mantis 71%
First Samurai 71%
Rampart 70%

Beat ´em Up
Double Dragon III 33%

Jump ´n Run
Risky Woods 68%
Wizkid 68%

Adventure
The Lost Files of Sherlock Holmes 86%
The Legend of Kyrandia - Book One 77%
Vision 77%
Rome AD 92 ....75%
Leather Goddesses of Phobos 2 ..72%

Textadventure
Spellcasting 301: Springbreak 84%
Hexuma 65%

Denkspiel
Oxyd 85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon 83%
Push Over ....81 %
HK Mahjong pro 81%

Strategie
History Line 1914-1918 ....88%
Mega Lo Mania 81%
Laser Squad 80%
Burning Steel 78%
Crisis in the Kremlin 75%

Simulation
ATAC 80%
Jimmy Whites Whirlwind Snooker 76%
B17 Flying Fortress 69%
Birds of Prey 64%

Rollenspiel
BAT II 92%
Quest for Glory 3 ....90%
The Summoning 82%
Wizardry 7 Crusaders of the Dark Savant 82%
Darklands 79%

Sportspiel
Links 386 pro 93%
Hardball III 85%
TV Sports Boxing 81%
NFL 71%
Carl Lewis Challenge 64%

Wirtschaftssimulation
1869 ....74%
Multi Player Soccer Manager 26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von Media Control

1 (1) **Der Patrizier**
Ascon/3.Monat

2 (3) **Indiana Jones IV**
Lucasfilm/4.Monat

3 (12) **1869**
Max Design/2.Monat

4 (6) **Civilization**
Microprose/10.Monat

5 (2) **Monkey Island II**
Lucasfilm/10.Monat

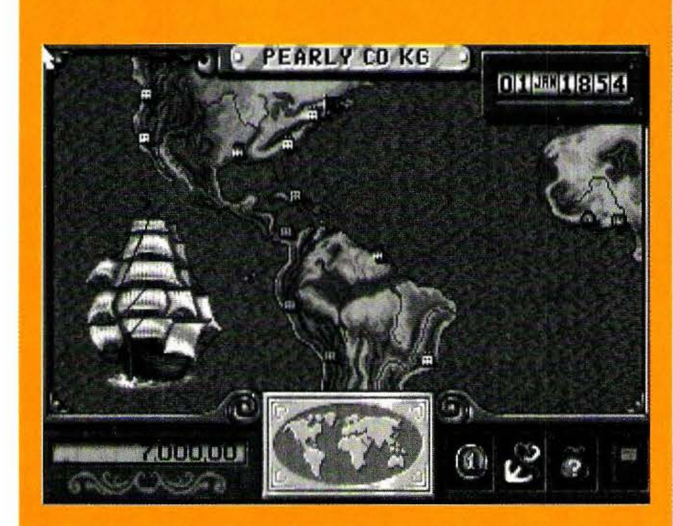
6 (5) **Falcon 3.0**
Spectrum Holobyte/8.Monat

7 (18) **B17 Flying Fortress**
Microprose/2.Monat

8 (4) **Das Schwarze Auge**
Attic Software/4.Monat

9 (16) **Ultima VII-The Black Gate**
Origin/6.Monat

10 (7) **Wing Commander II**
Origin/12.Monat



Verkehrte Welt: Die alpinen Programmierer greifen mit 1869 nach dem Blauen Band der Verkaufscharts.

Street Fighter 2

Tag der Entscheidung

Sicherlich kennen Sie ihn oder haben zumindestens schon von ihm gehört. Street Fighter 2, der Renner in den bundesdeutschen Spielhallen und Vorzeigemodul von Nintendos neuer Super-Konsole, dem SNES.

Es ist natürlich naheliegend, daß man einen solchen Spielehit auf möglichst vielen Systemen verbreiten möchte. Folgerichtig wird nun nach den Spielhallen und den Konsolen der PC-Markt bedient. US Gold sicherte sich die Rechte für die Computerversion vom amerikanischen Hersteller Capcon.
Mit Street-Fighter 2 werden Sie in absehbarer Zeit das zweitbeste Arcade-Kampfsportspiel in den Regalen der Händler finden. Für den PC dürfte es das Beste sein, was der Markt momentan zu bieten hat. Die Rahmenhandlung ist ebenso eintönig wie unbedeutend. Nach der Auswahl eines von acht Kämpfern, allesamt Meister ihrer Kampfkunst und mit noch nie gesehenen Techniken und Fähigkeiten ausgestattet, begiebt man sich auf eine Combat-Weltreise. Zur kämpferischen Auswahl stehen Ryu (meine persönliche Empfehlung), Ken aus Amerika, Honda aus Japan, Blanka aus Südamerika, Guile, ebenfalls aus den Staaten, Zangief, aus dem ehemaligen Rußland und Dhalsim aus Indien.

Rahmenhandlung gleich Null

Kreuz und quer über den Globus verteilt erwarten Sie dann diese Kämpfer zum großen Schlagabtausch. Dabei wird sich so manch wunderlicher Technik bedient, die in dieser Perfektion selbst unser aller Vorbild in Sachen Kampfsport, Bruce Lee, ins Schwitzen gebracht hätte. Dennoch hat die Praxis gezeigt, daß es mit ausreichender Übung auch ohne jeglichen Sonderschlag möglich ist, sich gegenüber allen und jedem zu behaupten. Hat man sich ersteinmal gegen jeden von ihnen behauptet, gilt es noch vier weitere Kämpfer, in der Championrunde, von der eigenen Kunst zu überzeugen. Die Reise geht dann weiter in den Westen der USA, wo uns ein reinrassiger Boxer erwartet, nach Spanien, mit einer Mischung aus einem Torero und dem Phantom der Oper und nach Tailand, wo der altbekannte Sagat mit seinem Smash-Upper-Cut auf uns wartet. Als letzter Gegner erwartet einen dann ein verkappter General, der sich nur noch durch Unfairnes auszuzeichenen weiß. Seine Schlagkombinationen sind derartig wirkungsvoll und zahlreich, daß ein einziger Fehler durchaus ausreicht, um sich schon als Verlierer am Boden liegend wiederzufinden. Erst dann ist es möglich in den nächsten, schwierigeren Level, von denen es übrigens deren sieben gibt, aufzusteigen. Fantastische grafische Darstellung, die allerdings nicht an das Konsolenpendat heranreichet, und sauberste Techniken, gekoppelt mit zahlreichen Überraschungsschlägen und realistischen Soundeffekten, hätten sogar die ehrwürdigen Shaolin-Mönche begeistert und aus ihrer meditativen Phase gelockt.

Thorsten Szameitat ■



Ein bislang vernachlässigtes Genre will den PC erobern. (Amiga Screenshots)



Lemmings 2

Die Pixel-Nager

Es gibt Software und es gibt Software. Erstere unterscheidet sich in keinster Weise vom Standard und reiht sich mühe- und nahtlos in den allgemeinen Softwarebrei ein. Zweitere setzt Meilensteine. Meilensteine die erstere um jeden Preis erreichen wollen, mit ihren Anstrengungen aber an der Innovationsidee der zweiteren kläglich scheitern.

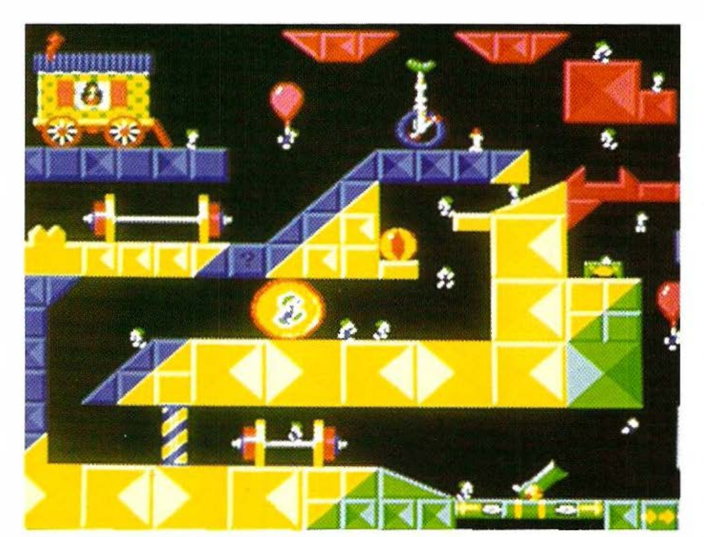
Ergebnis: Eine handvoll Spiele bestimmt die Richtung, der die Meute folgt. Analogien in Politik und Wirtschaft möchte der Autor hier nicht mutmaßen. Eines dieser Spiele, welches als richtungsweisend zu werten ist und welches schon längst seinen Platz in der Hall of Games eingenommen hat, trägt den Namen einer ganz besonders abstrusen Gattung von Nagetieren, den Lemmingen. Kennzeichnend für diese Spezies ist ihr unabdingbarer Gehorsam gegenüber den Zeichen der Natur. Während alle anderen Arten von Lebewesen, wenn auch teilweise sehr langsam, aus eigenen Fehlern gelernt haben, so ist es ihnen bis heute noch nicht aufgefallen, daß das gemeinsame Bad in Richtung Sonnenuntergang gegen Ende der warmen Jahreszeit, den sicheren Tod für alle bedeutet.

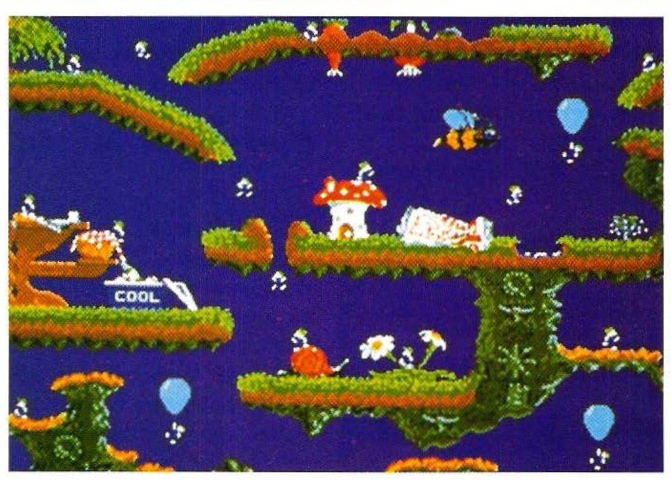
Totalgehorsam

Diese Faktum des kollektiven Selbstmordes hatte vor gut zwei Jahren bei den Programmieren von Psygnosis einen Geistesblitz hervorgerufen. Herausgekommen ist ein Spiel, welches für die Firma und auch für alle Käufer zu einer wahren Goldgrube wurde. Für die Firma in finanzieller Hinsicht und für die Käufer in Punkto unabdingbarer Spielspaß. Doch dann wartete die Fangemeinde und auch die neuhinzugekommenen Spieler auf eine Fortsetzung. Und DMA brachte, was das Volk begehrte. Nun steht er kurz vor der Vollendung, der zweite Teil der Lemming-Saga. Jede Menge neue Funktionen, witzig animierte Einlagen und eine größere Komplexität zeichnen es gegenüber seinem Vorgänger aus.

Langersehnt wuseln sie endlich wieder über Ihren Monitor, Psygnosis' Knobelspaß Lemmings 2.

Die verschiedenen Gameszenarien lassen sich aus der Gebietstafel, welche zum Spielanfang eingeblendet wird, entnehmen. So kann man gleich zu Beginn des Spiels erkennen, daß einige neue Lemmings hinzugekommen sind. Beach-Lemmings gehen mit Schnee-Lemmings Hand in Hand und Sport-Lemmings kringeln sich über die Zirkus-Lemmings. Unter den neuen Features fällt eines ganz besonders auf: Der Ventilatoreffekt. Durch die richtige Positionierung von Ventilatoren können die Lemminge in ihren Flugeigenschaften beeinflußt werden.





Pfeil und Bogen und Ballons

Diese Funktion muß bei Psygnosis einen solch nachhaltigen Eindruck hinterlassen haben, daß sie gleich für zwei Nachfolgespiele, das Tomato Game und Creepers, wiederverwendet wurde. Ebenfalls neu sind Funktionen wie Bogenschießen, Ballonfliegen, Regenschirmsegeln und Rennen. Alles Funktionen, die an bestimmten Stellen über sein oder nicht sein entscheiden. Aufgrund seiner upgedateten Technik und des vergrößerten Funktionsumfangs hat Lemmings 2 sicherlich seine Daseinsberechtigung und dürfte sich wieder zum Alptraum aller Abteilungsleiter und Chefredakteure entwickeln.

Thorsten Szameitat

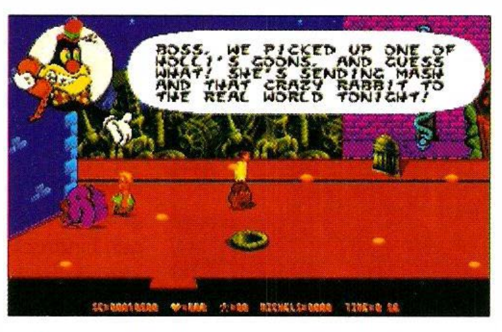


Cool World

Nichts für coole Köpfe

Kim Basinger schafft es, Aufsehen zu erregen, auch für Dinge, die Sie vielleicht sonst nicht interessieren würden.

Einen ähnlichen Effekt erhoffte man sich wenig später bei den Vertragsunterzeichnungen zu dem Comic-Reality-Film "Cool World". Selbst wenn jemand überhaupt kein Interesse an einer solcher Verquickung von Zeichentrick- und Realo-Film hat, so sollte er ihn dann doch wenigstens wegen der Beine anschauen. Doch Murphy hat wieder einmal zugeschlagen und alles kam ganz anders. In letzter Minute wurde das Filmprojekt gekippt, Kim Basinger ging wieder nach Hause und einsam und verlassen stand die Firma Ocean auf dem Parkett. Wie in 90% aller Filmfälle, hatte sie sich nämlich erneut die Rechte an diesem Film bezüglich der computermäßigen Umsetzungsvermarktung gesichert.

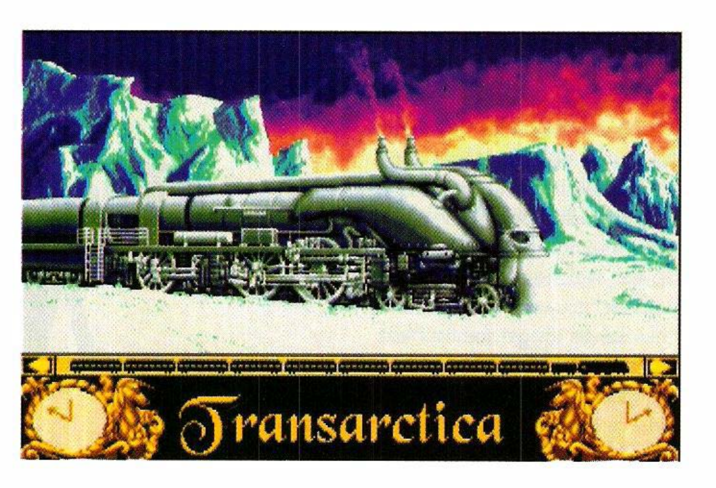




Zu ihrem Leidwesen stimmte diesesmal sogar die zeitliche Abstimmung, will heißen, daß Film zum Spiel und Spiel zum Film nahezu zeitgleich auf den jeweiligen Markt gekommen wären.
Doch momentan sieht alles danach aus, daß es wohl letztendlich nur ein Spiel ohne Film geben wird.
Und zu allem Überfluß scheint das Spiel auch nicht der ganz große Renner zu sein. In einer Mischung aus Shoot, Beat, Jump und Run gilt es, die unangenehme Verflechtung zweier Welten zu verhindern. Unter der Schirmherrschaft des attraktiven Doodle-Vamps Holli, ist es den Comicfigurern gelungen, eine Verschmelzung mit der menschlichen Welt in Gang zu setzen. In zwölf verschiedenen Ebenen, die sich jeweils gleichberechtigt auf die beiden Welten aufteilen, gilt es dieses zu verhindern. Harris ist der Name des Hauptakteurs, in dessen Rolle sie schlüpfen. Doch ob dieses Spiel die Tester beeindrucken kann?

■ Thorsten Szameitat





Transarctica

Eisige Zukunft

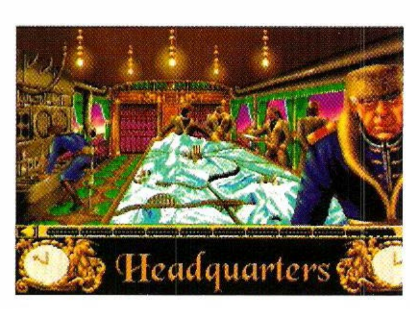
Das Projekt "Blind" ist ein utopischer Versuch, das immer bedrohlicher wachsende Ozonloch mit Hilfe eines Staub-Dunst Gemisches zu "stopfen"?

Bei der Zündung der für dieses Vorhaben notwendigen nuklearen Sprengsätze, kam es zu einer biochemischen Kettenreaktion, an deren Ende ein unglaublicher nuklearer Winter mit ungeahnten Tiefsttemperaturen stand. Durchaus naheliegend, daß diese klimatische Roßkur den meisten Lebewesen dieser Erde zu viel war. Sie verabschiedeten sich sang- und klanglos in die eisigen Tiefen der Eiszeit. Die Folge dieses ruhm- und erfolglosen Experiments war die Entstehung einer neuen Diktatur, die sich auf die Kontrolle über die letzten noch vorhandenen Vorräte an schwarzem Gold begründete.

Kohle ist Macht

Kohle ist es, womit die "Viking Union" im Jahre 2022 die Menschen gefügig macht. Nur mit diesem fundamentalem Rohstoff können die letzten noch existierenden Dampflokomotiven betrieben, können die letzten Zusammenrottungen menschlicher Behausungen mit Wärme erfüllt werden.
In der Rolle eines Idealisten, ist es nun die primäre Aufgabe des Spielers die einzige "private" Dampflock, die Transarctica, zum Nutzen der Menschheit einzusetzen, immer auf der Suche nach dem Weg, die Sonne wieder zum Leben zu erwecken. Strategisches Gespür sind das A und O in diesem bedrückenden Szenario aus dem Hause Silmarils.

■ Thorsten Szameitat

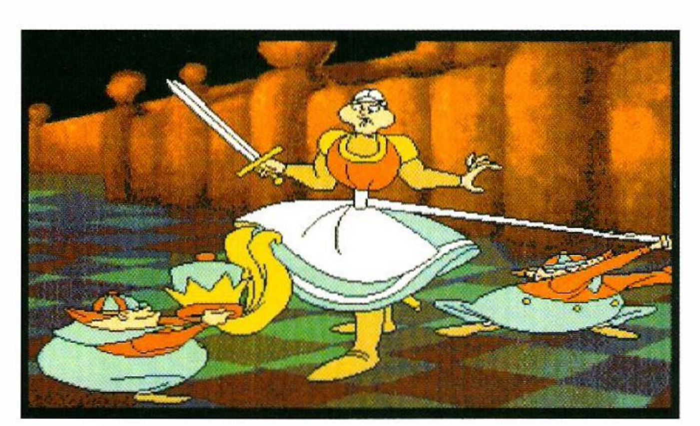




Dragon's Lair III: The Curse of Mordread

Automatenfieber

Monetenschlucker, biestiger. Ich erinnere mich noch ganz genau. Eine Deutsche Mark nach der anderen verschwand im gierigen Schlund des Dragons Lair Spielhallenautomaten. Fasziniert von dieser Trickfilmgrafik, konnte ich mich einfach nicht von diesem unwirtschaftlichen (zumindestens für mich) Automaten trennen. Und immer wieder haperte es an derselben Stelle.



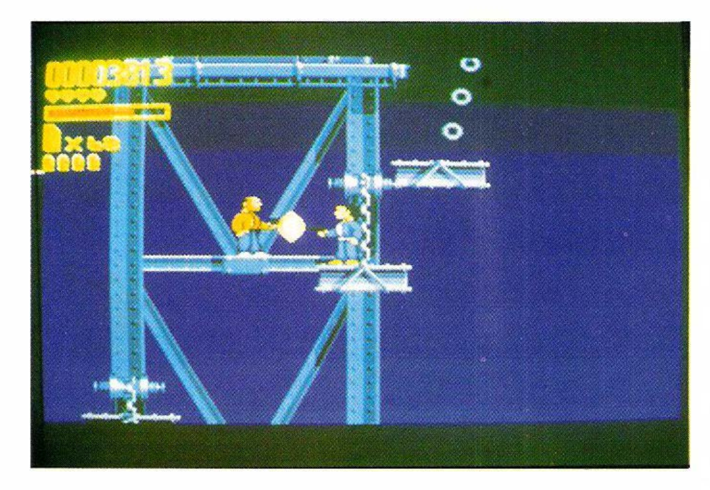
Strategien wurden erdacht und zu Papier gebracht, die verschiedenen Steuerfunktionen am Automaten fixiert, um im entscheidenden Moment wieder alles vergessen zu haben.
Stunden vergingen. Mittlerweile umgab mich ein regelrechter Pulk von Gaffern und Weisen aus dem Morgenland, die ihre fachmännischen Kommentare einfach nicht für sich behalten wollten. Doch zu meinem Glück akzeptierte diese verflixte Kiste keine Kreditkarte.

Die Sache mit dem Gameplay

Und so fand auch dieser Schrecken, gute 50 einzelne Markstücke nach dem ersten Versuch, sein Ende. In einer Art menschenverachtender Selbsttherapie, hielt ich mich fortan von dieser Lokalität fern und hoffte auf das, was dann gut ein Jahr später auch tatsächlich geschah. Dabei hatte gar niemand davon erzählt. "Dragons Lair" für den Amiga. Doch anstelle endloser, kaffeegetränkter Nächte, stellt sich sehr schnell ein lähmender Spielspaß ein. Die beste Grafik tröstet nicht über ein unsägliches Gameplay hinweg.
Nun kann man den dritten Teil, den Fluch der guten Mordreod, auch in feinster VGA-Grafik genießen. Solange bis es ans Spielen geht. Bei ersten Probespielchen auf der letzten ECTS wurde doch recht schnell deutlich, daß sich in Punkto Gameplay nicht gerade viel geändert hat. Es ist teilweise halt einfach verdammt schwierig, sich des hereinbrechenden Infernos zu erwehren und die exakte Position zur weiteren Existenz zu finden.
Das Storyboard zum dritten Teil beschreibt sich wie folgt: Nochdem im zweiten Teil, soweit dieser erfolgreich beendet werden konnte, der gute Mordroc in sicheren Gewahrsam genommen werden konnte, sinnt seine Schwester, die liebreizende Mordread auf Rache. Gesonnen, getan und schon wurde Weib und Kind des guten Dirk the Daring entführt. Und erneut soll die wunderschöne Daphne zur Heirat mit dem schleimigen Mordroc gezwungen werden. Ich gebe zu, den weiteren Verlauf kann man sich denken.
Und auch im dritten Teil stehen die Grafiken wieder jenseits jeglicher Kritik. Erneut wurde die bereits aus den ersten Teilen bewährte Ganzbildschirmdarstellung gewählt. 60 verschiedene Aufgaben warten auf den guten Dirk, die sich wiederum aus jeweils 1500 Zeichnungen für die einzelnen Aktionen zusammensetzen.
Das gesamte Spiel wird in seiner endgültigen Version auf sechs randvollen Disketten Platz finden und empfiehlt sich somit geradezu zur Installation auf die Festplatte. Was es allerdings letztendlich mit dem Gameplay wirklich auf sich hat und inwieweit Sound und Motivation noch ein Rolle spielen, das erfahren Sie in unserem ausführlichen Detailtest in einer der nächsten Ausgaben von PC Games.

Thorsten Szameitat ■

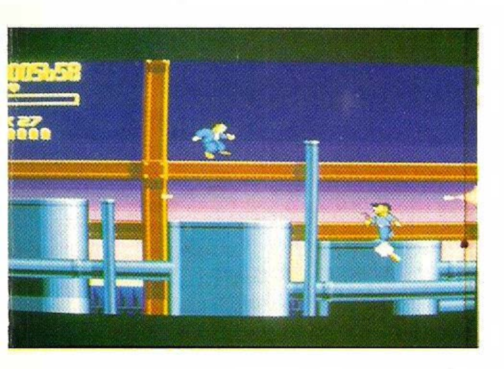




Lethal Weapon

Oceans Zuschlag

Jetzt, wo im Kino so langsam der Biß heraus ist, kommen sie zurück. Martin Riggs und Roger Murtaugh geben sich die spritemäßige Ehre.



Als Mischung aus allen drei Lethal Weapon Teilen will der entsprechende Computertitel verstanden werden. Und natürlich darf man nun auch dreimal raten, wer hinter dieser Lizenzgeschichte steckt. Richtig. Ocean war wieder direkt vor Ort und konnte Warner Brothers überzeugen, daß es nur einen geben kann, wenn es um Filmspiele geht. Doch das hat gekostet. Nach hausinternen Angaben mehrere Hunderttausend Dollar, mehr als jemals für eine Computerspiellizenz im Hause Ocean bezahlt wurde.
Der Spieler hat zu Beginn die Möglichkeit sich seinen Liebling selbst auszusuchen. Entweder steht man mehr auf das situationsmäßige Ausrenken der linken Schulter, dann müßte die Wahl auf den guten Mel fallen, oder man entscheidet sich für die augenscheinliche Vernunft. Dann kann es nur Dennis sein. Es folgt die Auswahl der ersten von vier Missionen. Entweder möchte man den Drogendealern die Weste weiß waschen, Terroristen einzementieren, von der Mafia Schutzgeld eintreiben oder aber doch lieber ein ganzes Bündel von Geiseln befreien. Sollten diese Missionen alle zur Zufriedenheit der Programmierer erfüllt worden sein, dann kommt erst die eigentliche Aufgabe: Den korrupten Police-Officer enttarnen und vor Gericht bringen. Für Freunde des Films und des Shoot'em Up sicherlich ein Programm mit Sammelcharakter.

■ Thorsten Szameitat



Car and Driver

Fahrspaß pur

Sie glauben Autofahren wäre für Sie eine so alltägliche Tätigkeit wie zum Beispiel Zähneputzen? Sie glauben auf diesem Gebiet bräuchte Ihnen keiner mehr etwas erzählen? Dann warten Sie doch erst einmal die neueste Auto-Renn-Park-Landstraßen-Steilkurven-Hindernis-Simulation aus dem Hause Electronic Arts ab.

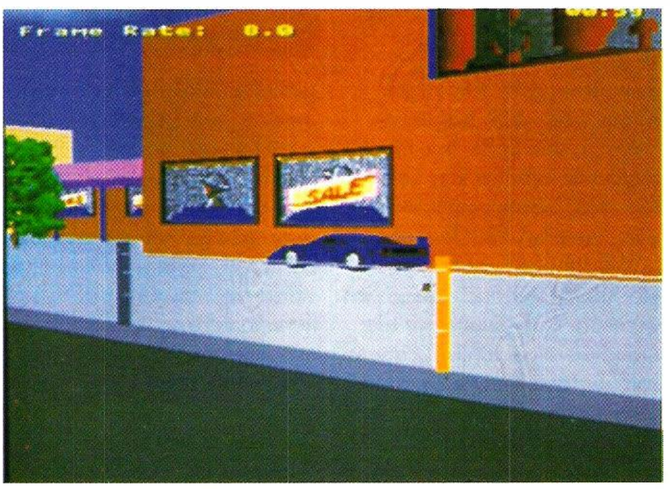
In Zusammenarbeit mit einer der führenden amerikanischen Autozeitschriften, Car and Driver, entstand das gleichnamige PC-Spiel. Diese Know-How-Verknüpfung von Autos und Autotechnik auf der einen Seite, sowie in der Erstellung von erstklassigen Simulationen jeglicher Art auf der anderen Seite, erwies sich allem Anschein nach als goldrichtig, um in diesem "ausgepowertem" Markt nochmals für Aufruhr und Entzücken zu sorgen. Für den eifrigen Wohzimmer-Bleifuß-Akrobaten stellt Car and Driver zehn der besten und schönsten Sportwagen zu "Testzwecken" zur Verfügung, u.a. F 40 Ferrari, 959 Porsche, Lotus Esprit Turbo.



Rechenpower für die Flitzer

Jeder Wagen weiß dabei mit unterschiedlichem Fahrverhalten auf seinen Ausnahmestatus zu verweisen. So wird es einem natürlich leicht gemacht, zu jeder Zeit zu jeder Straße den richtgen Wagen herauszufinden. Apropros Straßen. Zehn differente Kurse stehen zur Wahl. Von der landschaftlich reizvollen Landstraße, über den Rennparkur bis hin zum Parkplatz, findet des Drivers Herz alles, was es begehrt. Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafiken in 256 Farben sorgen für einen entsprechenden Ausblick aus der Windschutzscheibe. Man darf gespannt sein.

■ Thorsten Szameitat



DER DOPPELPACK IM TEST

Wer jetzt **PC GAMES** testet, erhält die nächste Ausgabe **kostenlos** - damit Sie überprüfen können, ob wir auch halten, was wir mit blumigen Worten versprechen:

- **kostenlose Zustellung**, die Portogebühren übernehmen wir
- **frühzeitiger Versand**, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen **PC GAMES** aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihr Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.
Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre persönliche Ausgabe mit Diskette, vollgepackt mit aktuellen Spieletests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und.....
Das alles gibt es noch zum günstigen **Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr.**



Ja, ich will PC GAMES testen.

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos, und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich PC GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Wohnort ....

Telefonnummer ....

1.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten ....

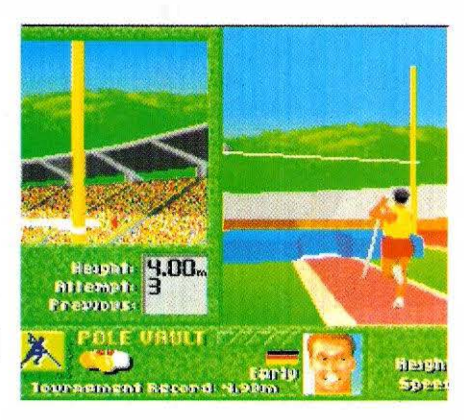
Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten ....

Coming up!

Alone in the Dark

Nach über einjähriger Entwicklungszeit und rechtlichen Differenzen erwartet uns der Vektor-Grafik-Hammer von Infogrames. Zuvor mit "Call of Cathulhu" betitelt, erhält hier der vielgebrauchte Begriff "virtuell" erste, ernsthafte Züge.



Summer Challenge

Der Erfolg Accolades polygoner Wintersportler läßt auch für die Warmluftausgabe einiges erhoffen. Und wahrlich, kurz vor Redaktionsschluß lag das PC Games Team im olympischen Fieber. Mehr über die wirklich anstrengenden Disziplinen in der nächsten Ausgabe.

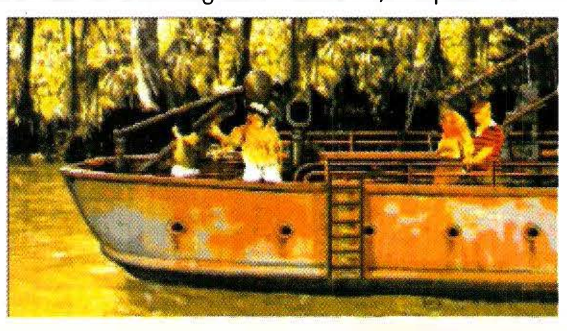
David Leadbetter's Golf

"Der beste Golftrainer der Welt" gab seinen Namen für Microproses neueste Simulation. Viele Neuerungen und Optionen wollen Ihnen den Nobelsport noch näherbringen. Aber die Konkurrenz in diesem Genre ist groß...



Amazon

Nach dem High End Produkt Links 386 pro wagt sich Access/US Gold nun auf den Adventuresektor. Technisch nicht ganz so fordernd, verspricht es aber, mit optionaler SVGA-Grafik, digitalisierten Bildern und Sounds ein Schmaus für Ihre Sinnesorgane zu werden.



Die nächste PC Games erscheint am 16. Dezember im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion
Thomas Brenner, Thomas Borovskis, Thomas Carlile, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Markus Gurnig, Hans Ippisch, Harald Kern, Dietmar Langner, Wilfried Linda, Costatino Maccioni, Oliver Menne, Martin Müller, Rainer Rosshirt, Thomas Scharl, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout
Hansgeorg Hafner, Andrea Haus, Simon Schmid, Dieter Steinhauer, Anja Stäberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0203 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.